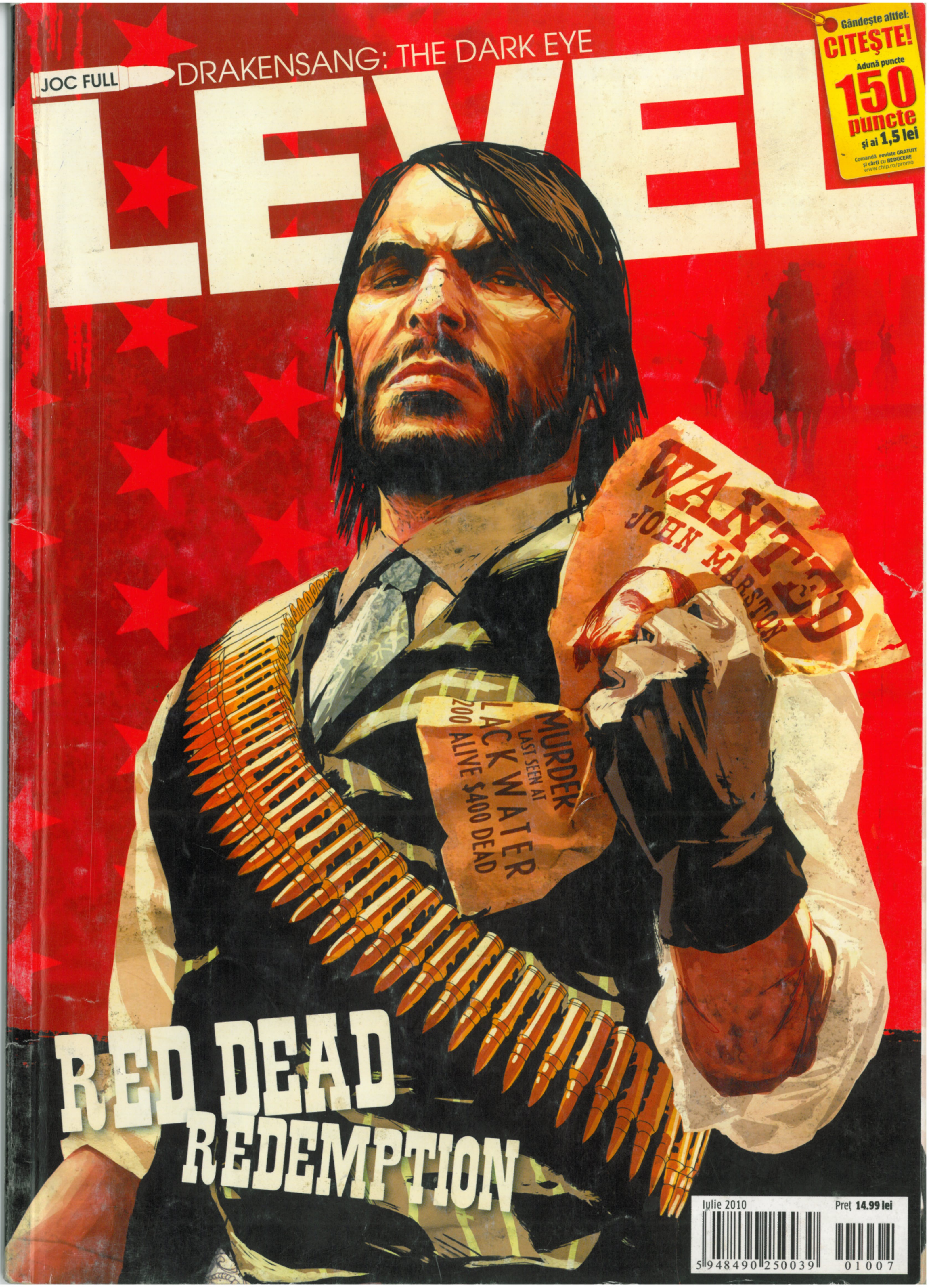


JOC FULL
DRAKENSANG: THE DARK EYE
LEVEL
Gândește altfel:
CITEȘTE!
Adună puncte
150
puncte
și ai 1,5 lei
Comandă reviste GRATUIT
și cărți cu REDUCERE
www.chip.ro/promo
WANTED
JOHN MARSTON
MURDER
LAST SEEN AT
BLACKWATER
200 ALIVE $400 DEAD
RED DEAD
REDEMPTION
Iulie 2010
Preț 14.99 lei

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS) (bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Dan Darie (jack@level.ro)
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediţie.

În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediţie.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

GADGET SHOW

Salonul E3 a reprezentat şansa ideală a celor mai mari jucători de pe terenul consolelor să-şi prezinte inovaţiile, iar dacă pe mulţi acestea i-au entuziasmat, pe mine nu prea. De exemplu, Microsoft a prezentat noua consolă Xbox 360, mai mică, mai sigură, mai rece şi mai elegantă. Ce-i drept, îmi place şi zău că mi-aş schimba vechitura din sufragerie pe o astfel de jucărie. În State se poate, achitând o diferenţă destul de mică. Noua consolă este compatibilă cu tehnologia Kinect (s-a renunţat la denumirea Natal), o cameră care detectează şi urmăreşte mişcările corpului, astfel încât atunci când jucătorul îşi vântură mâinile sau dă din picioare, jocurile care o suportă să le citească şi să le transforme în acţiuni in-game. Putem chiar să navigăm prin meniuri, îndreptând mâna în direcţia obiectului de pe ecran care ne interesează. Nu sunt necesare alte accesorii. Seamănă cu sistemul de control al consolei Wii, doar că nu mai este nevoie de nunchuck-uri sau alte bastonaşe. Pe undeva, cred că se încearcă detronarea consolei Wii din acest punct de vedere, iar faptul că Sony a făcut o mişcare asemănătoare, parcă îmi confirmă bănuielile. Dacă Nintendo a reuşit să vândă un număr impresionant de console doar pentru că oferă o schemă de control trăznită, Microsoft şi Sony de ce n-ar putea? Unde mai pui că Nintendo se bazează în continuare pe jocuri casual cu grafică minimalistă în cazul Wii, în timp ce PlayStation 3 şi Xbox 360, a cărui componentă online este excelentă, livrează conţinut grafic full HD. Logic, şi-ar crea un avantaj. Dar Sony nu aduce nimic cu adevărat inovator, ci se mulţumeşte să îmbunătăţească reţeta Wii, oferind ustensile asemănătoare şi o schemă de control mult mai bună. Adunate la un loc, însă, costă foarte mult. Undeva la 400 de dolari pentru experienţa completă, în timp ce Kinect ne cere doar 150. Dar merită? Oare câţi dintre noi ard de nerăbdare să joace un Call of Duty ţopăind prin cameră şi agitând mâinile în aer, simulând trasul cu puşca, sau închipuindu-şi că ţin un volan în mâini, când de fapt este doar aer? După părerea mea, jocurile video înseamnă relaxare. Vreau să le joc dintr-un fotoliu sau din vârful patului după o zi epuizantă de dat la sapă. Dacă vreau mişcare, n-am decât să mă plimb cu bicicleta prin parcuri, să bat mingea pe terenul de baschet, sa înot într-un bazin cu apă sau să urc un munte. Nicidecum n-o să-mi petrec jumătate de zi în sufragerie, agitându-mă ca un Hopa-Mitică pe prafuri, riscând chiar să sparg vreo lustră. Ieşiţi fraţilor din case!

Şi totuşi, chiar dacă aşa văd situaţia acum, sunt şanse mari să fiu contrazis de testul realităţii. Deocamdată sunt sceptic, dar aşa cum m-am obişnuit cu Wii... Ptiu!

■ **KiMO**



CUPRINS

KiMO


1. Red Dead Redemption
2. Split/Second: Velocity
3. Alan Wake

Koniec


1. Red Dead Redemption
2. Sam & Max 302
3. ModNation Racers

cioLAN


1. Red Dead Redemption
2. Sam & Max 302
3. Alpha Protocol

Marius Ghinea


1. Darkness Within 2
2. Alpha Protocol
3. Red Dead Redemption

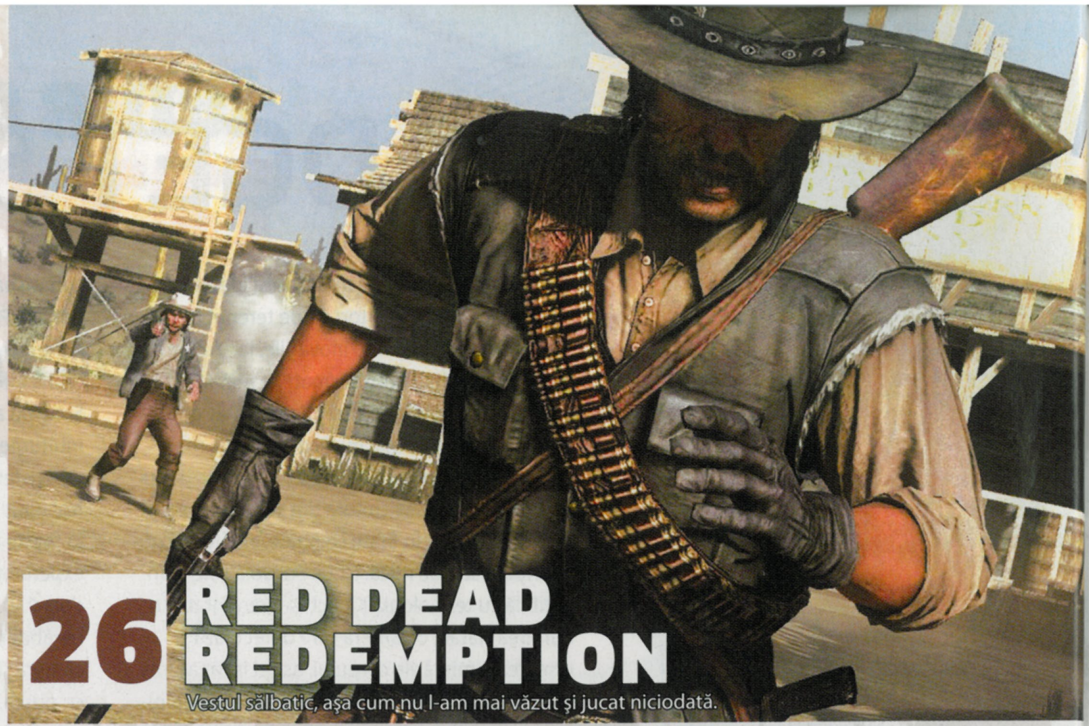
Caleb


1. Red Dead Redemption
2. Alan Wake
3. Alpha Protocol

BogdanS


1. LG Infinia 50PK950
2. Asus N73J
3. Logitech Webcam C905

TOP 3 REDACTOR













JOC FULL

The Dark Eye DRAKENSANG



Cineva spunea că Drakensang e ca o sesiune de pen&paper „patronată" de un DM cu un talent îndoielnic de povestitor, dar un fin cunoscător al regulilor. Eu nu pot decât să-i dau dreptate. În Drakensang cifrele sunt mai importante decât vorbele, iar cantitatea quest-urilor este mai mult decât mulțumitoare. Adăugați la aceasta și posibilitatea de a afla unele secrete și a rezolva anumite conflicte prin dialog și veți obține o oarecare iluzie de libertate. Depinde de voi dacă vă lăsați „mințiți". Câteodată e mai bine așa. Povestea? Se urnește greu, dar spre final reușește să te captiveze îndeajuns de mult încât să nu fii complet indiferent la soarta Aventuriei. Și, ajutată de quest-urile secundare, reușește să te țină ocupat câteva zeci de ore. Apar și ceva dragoni la un moment dat, ceea ce nu poate fi decât un lucru bun. Întotdeauna am fost de părere că un dragon sau doi (yup, și dragonii sunt un clișeu fantasy... but... but... they're DRAGONS!) pot înviora o povestioară fantasy mai puțin vioaie.

Sistemul de level-up, căci el e piatra unghiulară a fiecărui RPG serios, e ciudățel. În sensul bun. Sunteți copii mari, știți de unde vine experiența, deci presupun că a trecut timpul pentru ACEA discuție. Pe scurt, n-o aduce barza, o aduce barda. Și quest-urile. Și unele teste de talent reușite. Punctele de experiență pot fi investite oricând în atribute și talente (există totuși o limită, impusă de nivel, formula o veți găsi în manual). Abilitățile speciale pot fi învățate de la diverși traineri contra unui număr fix de Learning Points (dacă veți citi manualul, veți afla că aceste Learning Points sunt de fapt puncte de experiență, deci păstrați ceva experiență și pentru respectivele abilități). Per total, sistemul e foarte logic, pare destul de flexibil și îți oferă libertate atunci când vine vorba de „designul" personajului. Frumos.



Chițibușari cum îi știm, germanii au introdus câteva concepte interesante care ne complică puțintel viața într-un mod plăcut. Rănile, de exemplu. Dacă damage-ul primit de la un inamic depășește valoarea atributului CN (constitution), ne trezim cu o frumusețe de rană. Pe lângă iconița enervantă care apare lângă portretul personajului, rănile au prostul obicei de a influența negativ câteva atribute (citiți manualul dacă vreți să aflați care). Mai mult, dacă un personaj este rănit de cinci ori în luptă și nu este bandajat (sau vindecat cu o vrajă specifică) la timp, nefericitul mușcă din țărână instant chiar dacă bara de sănătate afișează un optimist 50%. Rănile nu sunt singurii ghimpi înfipți discret de producători în costițele firave ale personajelor. Nu mică mi-a fost mirarea când, după o luptă crâncenă cu o haită de amibe gigantice, lucrurile s-au împuțit instant. La propriu. Nu m-a binecuvântat stăpânirea cu un SmellBlaster, dar, mulțumită unor iconițe sugestive, și ele afișate în stânga portretelor personajelor din party, am dedus că aventurierii mei vajnici răspândesc o duhoare neplăcută care-i împiedică pe sărmanii cetățeni să-mi venereze cum ar trebui gașca de făcători de bine. În limbajul matematicii -X la Charisma. Fiindcă mi-a fost lene să citesc manualul, am plimbat miresmele prin tot orașul, până a dat Dumnezeu și am descoperit un săpun într-un butoi. Aha! Și uite așa, salvatorii universului au ajuns să care după ei și 100 de calupuri de săpun, pe lângă bandajele sterile, ceaiul diuretic contra otrăvurilor și cele 12 capcane pentru urși. Așteptați-vă și la alte surprize de acest gen. ■

cioLAN



P.S. Manualul este pe DVD, în secțiunea „EXTRA".

CUPRINS DVD

DVD HIGHLIGHTS

DARKNESS WITHIN 2
Inspirat de Lovecraft, jocul vine cu o mecanică de joc de tip point-and-click îmbunătățită, ce profită la maximum de mediul explorabil complet 3D, și o poveste de coșmar.



I HATE MOUNTAINS
Nu, nu urâm munții. Nici măcar noaptea. Dar ne sperie lighioanele care poftesc la intestinele noastre, pentru că I Hate Mountains aduce o nouă campanie pentru Left 4 Dead.



SPLIT/SECOND
Fii primul care trece linia de sosire pe străzile pline de capcane ale unui uriaș platou de filmare, un oraș construit pentru a da viață unui show televizat inedit.



OUTPOST 16
Un mod single player pentru Half-Life 2: Episode 2 care surprinde, uimește și satisface pofta de acțiune și puzzle-uri ale amatorilor de pac-pac cu un scop.



HALFQUAKE SUNRISE
Un coșmar alb-negru dedicat posesorilor jocului Half-Life. Modul include câteva puzzle-uri extrem de dificile, experiența de joc fiind complet diferită de cea a jocului care îl găzduiește.



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
Un excelent trailer cinematic al unuia dintre cele mai așteptate jocuri ale anului viitor.



EXTRA



MARK MORGAN „VAULT ARCHIVES"
Compozitorul componentei muzicale din jocurile Fallout 1 și Fallout 2, Mark Morgan, ne oferă gratuit soundtrack-ul celor două RPG-uri clasice, în format MP3. Luați de ascultați!

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

www.level.ro





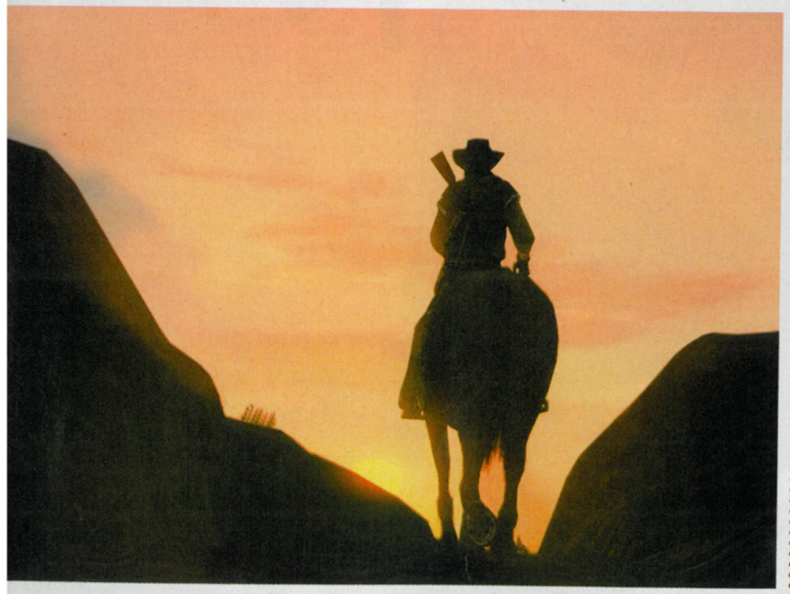
MAFIA 2 - EDIȚIA DE COLECȚIE



2K Games va lansa o ediție de colecție a action-ului Mafia 2. Pachetul va conține: o carcasă metalică, DLC-ul Made Man, un art book de 100 de pagini, soundtrack-ul jocului și harta orașului Empire Bay. În plus, producătorii au anunțat că vor oferi conținut extra celor care vor pre-comanda jocul online. Astfel, dacă veți cumpăra jocul prin GameStop, veți primi unul dintre DLC-urile Vegas și War Hero.

Dacă preferați Amazon, atunci veți primi Renegade Pack, iar dacă sunteți fani Best Buy, atunci veți primi Greaser Pack. Fiecare dintre aceste DLC-uri va oferi două mașini și două costume noi pentru Vito.

RED DEAD REDEMPTION OCOLEȘTE PC-UL



Nu poți să nu iubești Industria. Ca Altair și gașca lui de hașișini, și ea se ghidează după principiul „nothing is true, everything is permitted". Tocmai când te împaci cu gândul că nu vei apuca ziua în care un joc (Red Dead Redemption, în cazul nostru) se va cuibări pe platforma ta preferată (PC-ul), un oficial vorbăreț îți reaprinde speranța cu declarații de genul „Momentan nu există planuri pentru o versiune de PC a lui Red Dead Redemption, dar dacă acest lucru se va schimba, vă vom anunța". Te prefaci nervos, îi informezi că nici tu nu plănuiești să-ți cumperi versiunea pentru console, dar în sufletul tău știi că peste șase luni (hai un an) vei „investi" micile tale economii într-un upgrade sănătos pentru a putea butona decent o portare prost optimizată care le va oferi producătorilor un motiv să dea încă o dată vina pe piraterie pentru vânzările slabe de pe PC. Așadar, dragi cititori, Rockstar ne asigură că NU va exista o versiune pentru PC a lui Red Dead Redemption! *wink* *wink*



KILLZONE 3

După o perioadă îndelungată în care s-a speculat despre lansarea unui nou joc Killzone, Sony a hotărât să facă anunțul oficial. Așadar, Killzone 3 este în producție și va fi lansat... când va fi gata. Deocamdată nu a fost specificată o dată exactă de lansare, dar probabil va fi comunicată într-un viitor apropiat.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Criterion Games, unul dintre studiourile de creație ale Electronic Arts, a anunțat la E3 că lucrează la ultimele detalii pentru următorul joc al renumitei francize Need for Speed, și anume Hot Pursuit, inspirat din versiunea clasică cu același nume. Cu lansarea programată pentru luna noiembrie a acestui an, Need for Speed Hot Pursuit readuce jocul la rădăcinile sale, cu urmăriri intense între polițiști și vitezomani. O altă îmbunătățire este generată de introducerea unei platforme online nou-nouțe numite Need for Speed Autolog, unde jucătorii pot să-și compare performanțele și pot primi astfel recomandări de gameplay de la alți jucători.

Jucătorii de Need for Speed Hot Pursuit vor experimenta emoțiile întrecerilor și ale evadărilor pe patru roți, fie din poziția de polițist, fie din cea de urmărit – în modul solo sau conectat. Raziile la viteză maximă și demarările în trombă sunt toate conectate prin Need for Speed Autolog. Rețeaua nu numai că aduce laolaltă prietenii pentru curse și urmăriri la limită, dar oferă și posibilitatea comparării timpilor și rezultatelor jucătorilor, permițând astfel desfășurarea unei competiții cu o puternică implicare socială.

Craig Sullivan, creative director: *„În studiourile Criterion se joacă Need for Speed încă de când a fost prima dată introdus pe 3DO. Suntem încântați și onorați de posibilitatea de a reinventa franciza pentru publicul de astăzi care preferă modul online. Scopul nostru a fost crearea unei întreceri între prieteni, care să joace roluri de polițiști sau vitezomani, o cursă distractivă, foarte rapidă și intensă, plină de adrenalină".*

Need for Speed Hot Pursuit va fi disponibil din 16 noiembrie în America de Nord și începând cu 18 și 19 noiembrie în Europa pentru PC, PS3 și Xbox 360. Need for Speed Hot Pursuit va fi de asemenea disponibil și pentru Wii.



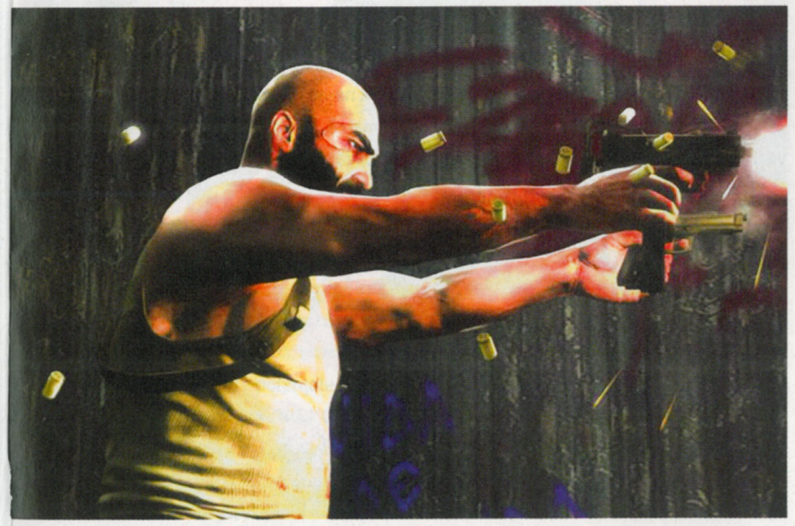


HOLLYWOOD EFFECT

Compania Legendary Pictures (300, Watchmen, The Dark Knight, 10.000 BC, Clash of the Titans) a achiziționat drepturile pentru ecranizarea RPG-ului Mass Effect. Mark Protosevich (I Am Legend) se va ocupa de scenariu, iar producătorii vor fi: Jon Jashni, Thomas Tull (The Dark Knight), Avi și Ari Arad și co-fondatorii BioWare, Ray Muzyka și Greg Zeschuk. Mazel Tov!

MAX PAYNE 3 AMÂNAT

Take Two Interactive a anunțat că Max Payne 3 a fost amânat din nou. Jocul ar fi trebuit să-și facă apariția în intervalul 1 august - 31 octombrie 2010, dar producătorii au hotărât să-l amâne pentru anul fiscal 2011, adică perioada cuprinsă între 1 noiembrie 2010 - 31 octombrie 2011.





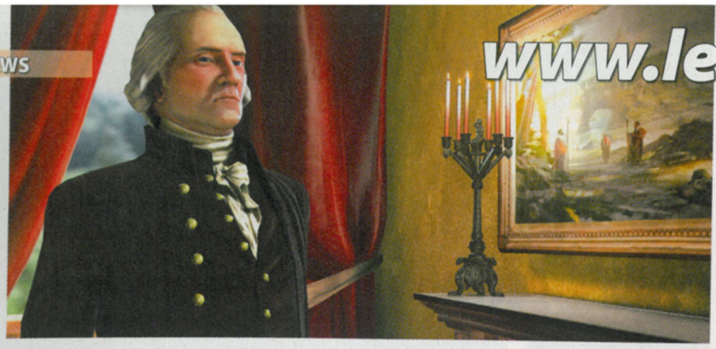
DUNGEON SIEGE 3

Square Enix a dezvăluit că Obsidian Entertainment ne pregătește al treilea joc al seriei Dungeon Siege. Și pentru ca totul să meargă uns, întreg procesul de dezvoltare a jocului este atent supravegheat de oamenii care ne-au adus primele două jocuri, Chris Taylor și echipa Gas Powered Games. Producătorii au promis că Dungeon Siege 3 va păstra cele mai bune caracteristici ale jocurilor anterioare și va avea un mod co-op la care pot participa până la patru jucători.



TRINE REVINE

Un post (semnat Joel Kinnunen, producător și manager de proiect la Frozenbyte) de pe forumurile oficiale Frozenbyte ne confirmă că se lucrează de zor la un sequel pentru Trine. Trine 2 va fi distribuit de compania Atlus și va fi lansat, se pare, în 2011 pentru PC și restul platformelor majore.



TOAMNA SE NUMĂRĂ CIVILIZAȚIILE

Toamna, când cade răcoarea, se coace porumba, iar căzănelul de țuică fredonează un cântecel vesel în timp ce eliberează cu zgârcenie minunata licoare transparentă (uşor verzulie dacă n-aţi curăţat temeinic ţevile de cupru), e anotimpul propice pentru realizarea planurilor mărețe de dominaţie globală. Cum gamerul nu este un mic McGyver să poată cuceri Universul de unul singur, cu o bucată de țichi şi o cutie goală de chibrituri, în data de 24 septembrie (27 septembrie pentru europeni) 2K Games ne va sări în ajutor şi va lansa Sid Meier's Civilization V. Din nefericire, climatul economic ostil ne-a împiedicat să zburăm cu mic, cu mare la E3, unde am fi aflat mai multe despre preacinstita civilizaţie cu numărul cinci, deci va trebui să aşteptaţi review-ul lui Marius Ghinea. Care va sosi probabil în octombrie, când porumba a devenit şi ea alcool, iar țuica s-a mutat în sticle…

MEN OF WAR: VIETNAM



Deloc surprinzător, 1C Publishing a anunțat un nou titlu din seria Men of War. De data aceasta, vom primi o binemeritată pauză de la WW2 şi o ofertă apetisantă care conține junglă, napalm, Agent Oranj, elicoptere Huey şi rock-n-roll. Într-un cuvânt, Vietnam! Programat să apară la finalul lui 2010, Men of War: Vietnam va conține o campanie single de 10 misiuni (aşteptaţi-vă la scurte incursiuni în Laos şi Cambodgia, încăierări de-a lungul căii Ho Chi Min etc.) care va urmări „aventurile" unei trupe de elită în junglele vietnameze.



NEW VEGAS NE ABUREȘTE

Cunoscând povestea de dragoste dintre Fallout 3 şi Windows Live (pe care am ajuns să-l urăsc cu toată ființa mea), am fost puţin îngrijorat pentru viitorul lui New Vegas. Dacă simțiți la fel, am două veşti pentru voi. După tipic: una bună, alta… depinde cum priviți Steam-ul. Voi începe, tot după tipic, cu Vestea cea Bună. Fallout: New Vegas s-a lepădat de Sata… pardon, Windows Live. *pauză de veselie* Vestea mai puţin bună (pentru unii, eu mă aflu în relaţii de prietenie cu Măria Sa Steam) este că New Vegas va include suita Steamworks (achievements, liste de prieteni, update-uri automate etc.) indiferent de metoda de achiziţie (retail sau digital). Ceea ce înseamnă că şi copiile cumpărate din magazin vor trebui activate pe Steam. Pentru a îndulci puţin oferta, oficialii Bethesda ne asigură că New Vegas nu va include altă formă de DRM decât activarea online pe Steam şi că nu va exista o limită de instalări (spre deosebire de multe alte titluri distribuite prin Steam), deci îl puteți instala fără probleme pe toate cele 142 de PC-uri ale voastre.

CRYSIS 2 VINE MAI DEVREME

Programată iniţial pentru iarna aceasta, lansarea Crysis 2 a fost mutată mai devreme, adică în toamnă. În plus, producătorii de la Crytek ne-au informat că lansarea jocului va fi precedată şi de un beta test de multiplayer. Numai că, pentru a participa la beta test, va trebui să vă înregistraţi pe www.mycrysis.com şi ,dacă veţi avea noroc, veţi primi un e-mail cu un key şi cu o dată la care va începe beta testul.





20 DE MILIOANE PENTRU MODERN WARFARE 2

Activision a anunțat înainte de începerea E3 că Modern Warfare 2 a depășit pragul de 20 de milioane de copii vândute pe glob. Totuși, această cifră nu include și ceea ce s-a vândut la SH. De aceea, producătorii intenționează să țină sub observație piața de second-hand și caută o metodă care să-i ajute să-și tragă o bună parte din profit. Chiar Bobby Kotick, CEO-ul Activision, a declarat că vânzările la second-hand ar putea încărca buzunarele companiei cu aproape 500 de milioane de dolari.

AH, CE FRUMOS, VIITORUL LUMINOS…



Pentru cei îngrijorați de exodul Infinity Ward şi de soarta francizei Call of Duty (în special pentru speculanții la bursă şi acţionarii Activision), analiştii de la Cowen and Company au o veste bună. Internetul, previzibilitatea cumpărătorului, o serie de ritualuri magice şi economice potenţate de sacrificiul unei fecioare contabile le-au dezvăluit viitorul în toată splendoarea lui: Call of Duty: Black Ops se va vinde în cel puţin 10 milioane de exemplare în primul an de la lansare. Puţintel cam slăbuţ faţă de Modern Warfare 2, dar e un început bun. Iar când cumpărătorii se vor obişnui cu Treyarch, presimt că următoarele cinci sau şase titluri Call of Duty vor domina topurile…



UN NOU MORTAL KOMBAT

Warner Bros a anunțat că ne pregăteşte un nou Mortal Kombat. Jocul este realizat de NetherRealm Studios, companie condusă de Ed Boon, creatorul seriei MK, şi va fi lansat în 2011 pentru PS3 şi Xbox 360. Ed Boon: *„Suntem nerăbdători să vedem noul Mortal Kombat în mâinile jucătorilor. Acest joc este un răspuns la cerințele lor: modul 2D reinventat, mecanica de luptă mult mai bună şi cele mai sângeroase morți!"*. Un screenshot apărut pe net de curând, în care se poate vedea lista personajelor din joc, ne sugerează că numărul total al acestora este de 26. Totuşi, în screenshot-ul respectiv sunt dezvăluite numai 8 - Scorpion, Milleena, Reptile, Sub-Zero, Kung Lao, Johnny Cage, Night Wolf şi Sector – restul rămân încă învăluite în mister. Cum a sunat asta! În aceeaşi imagine se poate observa şi un buton pe care scrie mare DLC. Care e scopul acestuia cred că vă daţi seama şi singuri.

RESURGENCE PACK ÎN IULIE

(Ce a mai rămas din) Infinity Ward ne anunță că DLC-ul Resurgence Pack (apărut momentan doar pentru X360) va fi lansat la începutul lunii iulie. Astfel, versiunile pentru PC şi PS3 vor fi lansate în data de 6 iulie (Statele Unite), europenii fiind nevoiţi să aştepte o zi în plus. Având în vedere succesul înregistrat de DLC-ul anterior (15 euro/dolari, 17 milioane de exemplare vândute) şi că versiunea pentru X360 costă 15 dolari pe Xbox Live, nu avem niciun motiv să credem că Activision va reduce preţul pentru „amărâţii" cu PC şi PS3. Reamintim uitucilor că Resurgence Pack conține trei hărți noi (Trailer Park, Carnival şi Fuel) şi două hărți din primul Modern Warfare (Vacant şi Strike). Acestea fiind spuse, succes la cumpărături şi să nu vă miraţi când o simplă hartă va ajunge să coste 10 dolari.



MAJESTY 2: POCKET KINGDOM



Paradox Interactive a anunțat că Majesty își va face debutul pe handheld-uri. Astfel, în toamna acestui an, va fi lansat, pentru Nintendo DSiWare, Majesty 2:Pocket Kingdom. În plus, Paradox Interactive a menționat că va lansa încă trei jocuri Majesty: Majesty HD, Majesty iPad și două expansion-uri pentru PC, Majesty 2: Battles of Ardania și Majesty 2: Monster Kingdom.

Pocket Kingdom este realizat de KranX Production și, cu toate că are la bază versiunea de PC a Majesty 2, va avea o campanie nouă cu 12 misiuni. În tărâmul numit Ardania, trăia un EL, care, se zice, era conducătorul unui orășel uitat de lume. Orășelul e prădat constant de creaturile ce sălășluiesc în pădurea din apropiere, așa că EL trebuie să le stârpească. După care, trebuie să pună osul la muncă și să reconstruiască orașul și apoi să-și crească treptat influența în Ardania, până când va deveni conducătorul suprem.

SE VOR LANSA

APB	PC	Realtime Worlds Ltd
StarCraft II: Wings of Liberty	PC	Activision Blizzard
Dragon Quest IX	DS	Square Enix
Monkey Island 2 SE	PC, X360	LucasArts



PLAYSTATION LA E3



3D Stereoscopic SCEE a anunțat că unele dintre cele mai importante titluri lansate vor fi disponibile clienților în format 3D stereoscopic, incluzând MotorStorm: Apocalypse, Killzone 3, The Sly Raccoon Collection și Gran Turismo 5. Alte francize care vor ajunge în casele consumatorilor în format 3D stereoscopic pe PlayStation sunt Crysis 2 de la Electronic Arts, Mortal Kombat 9 produs de Warner Brothers, Shaun White Skateboarding, Ghost Recon, Future Soldier aparținând Ubisoft, la fel ca Tron 2: Evolution (jocul), de la Disney. Toate cele 35,7 milioane de console PS3 existente la nivel mondial vor fi capabile să redea jocuri 3D, ca rezultat al recentului upgrade de firmware. Deja, la ora actuală, 4 titluri PS3 3D sunt disponibile pentru a fi descărcate de pe platforma PlayStation: PAIN, MotorStorm Pacific Rift, Super Stardust HD și WipEout HD. Suportul de redare 3D a discurilor Blu-ray va fi disponibil, de asemenea, mai târziu anul acesta.

PlayStation Move SCEE a anunțat că va lansa pe data de 15 septembrie noul motion controller pentru PS3 la un preț estimativ de 40 de euro. Noul controller de navigare PlayStation Move poate fi folosit alături de controller-ul de mișcare pentru a permite navigarea facilă a personajelor și a obiectelor în joc și va putea fi achiziționat la un preț estimativ de 30 de euro. Cu 16 titluri dedicate la data lansării și alte 40 care urmează să fie lansate în apropierea ultimei părți a anului, noul PlayStation Move va oferi cea mai precisă experiență senzorială de joc existentă până la ora actuală, atât novicilor, cât și profesioniștilor zonei de gaming.

BULLETSTORM

GEN FIRST-PERSON SHOOTER **PRODUCĂTOR** EPIC GAMES PEOPLE CAN FLY **DISTRIBUITOR** ELECTRONIC ARTS **LANSARE** IANUARIE-MARTIE 2011 **ON-LINE** WWW.BULLETSTORM.COM **PLATFORME** PC X360 PS3

Acesta nu este preview-ul original Bulletstorm, originalul a fost aruncat la coşul de gunoi cu un gest nervos, care trăda timpul pierdut şi nervii acumulaţi. Un coş de gunoi inexistent, pentru că, odată cu PC-ul, am uitat să mai scriu de mână, poate chiar şi să mai arunc la coş. Îmi şi imaginez copiii de peste câteva sute de ani puşi în dificultate de o simplă minge de baschet primită de la profesorul de sport de modă veche. Dacă priveşti atent, îi şi vezi pe câţiva mişcând mâna în aer către un controller invizibil în căutarea unui trigger sau a unui buton asignat aruncării la coş, intercepţiei sau driblingului. Mingea cade surd pe podea în timp ce copiii continuă să joace psihedelic partida, privind stroboscopic mâinile celorlalţi. Profesorul îşi face cruce în mijlocul acestui delir şi, deşi gestul îl poate costa slujba, îi păleşte una după ceafă celui mai apropiat dintre copii. Acesta cade scâncind ca secerat pe parchetul nou, deşi vechi de 20 de ani, în timp ce ceilalţi îşi rotesc robotic capul şi-l privesc cu ochi mari şi ficşi, a eroare. Dar… să revenim.

Iniţial, am încercat să dau formă articolului unind în antiteză două review-uri fictive. Prima recenzie se dorea una dură şi desfiinţa jocul, în timp ce partea a doua îl ridica în slăvi. Bineînţeles, provocarea ar fi fost să dau sens ambelor versiuni şi să atrag astfel atenţia asupra subiectivismului de care poate fi lovit orice redactor şi/sau, dacă vreţi, asupra puterii manipulatoare a presei/ştirilor în general. Dualismul Bulletstorm-ului îmi permitea această abordare, dar simplitatea lui m-a făcut până la urmă să renunţ. Titlul nu are destulă substanţă pentru a duce un astfel de artificiu şi aş fi ajuns rapid să vă povestesc în oglindă despre aceleaşi lucruri.

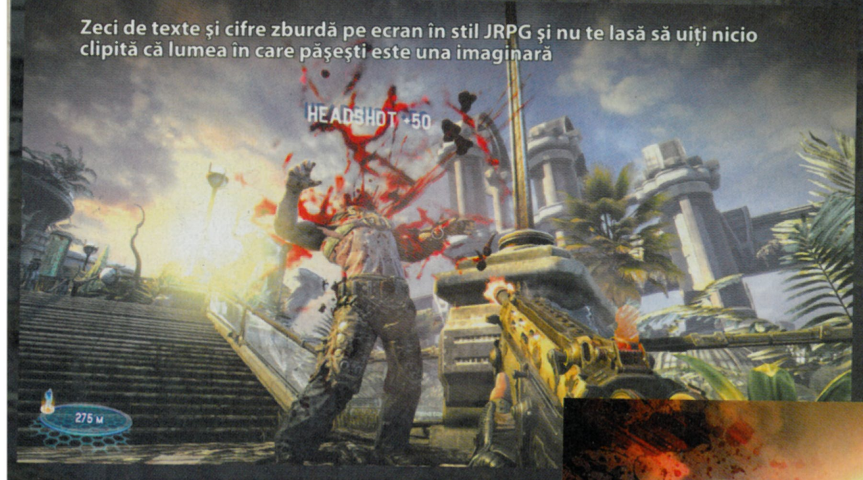
Partea rea a preview-ului original începea cu declaraţia domnişoarei/doamnei Tanya Jessen, manager de proiect la Epic Games, una dintre cele două firme producătoare ale jocului: „Ce-mi place cel mai mult la Bulletstorm este faptul că este accesibil şi că nu stresează jucătorul (cu o dificultate sporită), omorându-l încontinuu. Nu eşti forţat să înveţi strategii, tactici sau cum să lucrezi în echipă pentru a avansa. Am creat în schimb un titlu în care jucătorii sunt recompensaţi pentru toate acţiunile mişto (cool) pe care le vor face."

Dacă vă puteţi imagina un zombie privind un monitor pe care dansează o curviştină dezbrăcată, vă apropiaţi de starea mea din momentul în care am citit afirmaţia de mai sus. Aproape că-mi curgea scuipat din gură. „Cum… spui tu donşoară?"

Pe zi ce trece, filmul Idiocracy (dacă nu l-aţi văzut, schimbaţi) se transformă din comedie în film documentar, de groază, şi începe să-mi fie frică. Mă cunoaşteţi deja de ceva timp şi ştiţi că aş putea să scriu un rant (o urare de dulce) pe două pagini plecând doar de la propoziţiile de mai sus, dar mă abţin pentru că Bulletstorm ştie să fie în acelaşi timp şi promiţător.



„Decorul" este şi înger şi demon. Cactuşi, plante carnivore, nelipsitele butoaie cu explozibili, sârmă ghimpată etc.



Zeci de texte şi cifre zburdă pe ecran în stil JRPG şi nu te lasă să uiţi nicio clipită că lumea în care păşeşti este una imaginară

Vor fi, odată ca niciodată

Dead Echo, un grup de mercenari angajaţi să păzească lumea. Grup din care vom face parte şi noi, însă nu pentru mult timp pentru că, odată ce vom realiza că nu suntem tocmai supereroii ce ne imaginam, ne trădăm facţiunea şi alegem calea cea dreaptă. Acum, dreaptă de tot. Aşa se face că (probabil) lăsăm în viaţă pe cine nu trebuie şi drept pedeapsă suntem exilaţi la capătul galaxiei - bummer - unde ajungem să ne câştigăm existenţa, mai mult beţi decât treji, făcând piraterie (minţindu-ne, probabil iar, că asta e soluţia). Cum universul se învârte însă în jurul nostru, nu trece mult şi ne pomenim faţă în faţă cu fostul comandant. Într-o clipă de nebunie şi în lipsă de idei, izbim propria navă de frumuseţea de crucişător şi ne prăbuşim împreună pe o planetă care venise şi ea la întâlnire.


Arhitectura clădirilor din fundal este interesantă. Sper să fie posibil să ne apropiem de ele, poate chiar să le şi explorăm







Biciul, odată upgrad-at, poate fi izbit de pământ pentru a crea efecte explozive

Un shooter în stil vechi ni se deschide, cu haine noi marca Unreal şi arme mai mari decât BFG-urile de altă dată. În plus, mai primim şi un bici plasmatic (sper că nu făcut din rahat), cu care putem prinde şi arunca inamicii, dar şi mişcări în forţă ca placaje şi… spituri. Unelte care, odată upgrad-ate, vor putea să tragă chiar şi 100 de gloanţe simultan. Execuţie care va dezintegra, dacă am înţeles eu bine, toată carnea de pe inamic şi va lăsa în urmă doar scheletul O_O. Producătorii promit un arsenal diferit de tot ce am întâlnit până acum şi ţin să sublinieze că aici modul în care omori inamicii, cu cât mai spectaculos, cu atât mai bine, contează cel mai mult. Un headshot, 50 de puncte, o prindere + aruncare cu biciul şi o execuţie aeriană, 100 de puncte, un noob prins în lanţuri asortate cu grenade aruncat în mijlocul prietenilor, 1 milion de puncte, aţi prins ideea. Puncte care mai apoi vor putea fi folosite pentru a cumpăra o nouă abilitate, armă, upgrade. Cu care vom da naştere altor omoruri, mai spectaculoase. Boşii sunt cât casa, acţiunea este de la frenetică la WTF, terenul/clădirile sunt semidestructibile şi o multitudine de obiecte aşteaptă cuminţi să fie puse în slujba binelui. Producătorii sunt extatici, pasionaţi şi cu o experienţă de invidiat (Epic Games – seria Unreal, Gears of War şi People Can Fly – seria Painkiller) şi fac paralele între Bulletstorm, Duke Nukem şi Serious Sam. Jocul vine cu toate premisele unui hit, dar…

Şansele ca el să devină un clasic

Sunt, după părerea mea, foarte, foarte slabe. Duke nu este printre zei pentru că a fost un joc uşor, din contră aş putea spune, iar noţiunea de fun nu-şi trăgea seva



E ceva în neregulă cu această imagine, probabil elicopterul este de jucărie…

Aici începe jocul, sau nu, pentru că şi prefaţa, în care ne trădăm angajatorii, se zice că e jucabilă. Aici de fapt începe jocu', de tot.
În mijlocul unei planete abandonate (sau poate nu) înconjuraţi de haite de canibali, mutanţi şi plante carnivore uriaşe. Un paradis exotic care urlă pericol chiar şi prin cromatică… dar… exagerez, e plăcut să te laşi păcălit şi să crezi că această gamă de culori a fost aleasă de producători din respect pentru natură şi tendinţele ei de a se colora strident cu cât e mai periculoasă, dar e cât se poate de clar că tot ce s-a dorit a fost sublinierea bombasticului şi a overkill-ului ce va urma.


O temă recurentă încă de la Super Mario încoace, bossul plantă carnivoră. Ce vedem aici este însă doar o mică ramură a întregului organism

din diversitatea kill-ului, deşi armele erau/sunt de neuitat, fun-ul era generat de context şi de replici, care la rândul lor construiau story-ul, absurd şi dement. Serious Sam era Brainless Killer-ul perfect, cu sute de inamici care trăgeau şi alergau către tine, cu secvențe de neuitat în care hoarde de schelete (oare cum se numeau) emigrau, iar tu trebuia să-ți faci cărare printre ele cu tunul de vapor din dotare. Cu un mod cooperativ dement, un design inspirat al monştrilor şi strategii pe care trebuia să le adopți pentru a supraviețui.

La fel, distracția nu era generată de o parcurgere fără probleme şi de spectaculozitatea/diversitatea morții, deşi în SS nu duci lipsă de aşa ceva, satisfacția venea grup mai ales în momentele de linişte în care te minunai





Gag reflex?!



Culori fosforescente, metalice, puternice, impuse de un om nebun sau de un geniu. Vom vedea

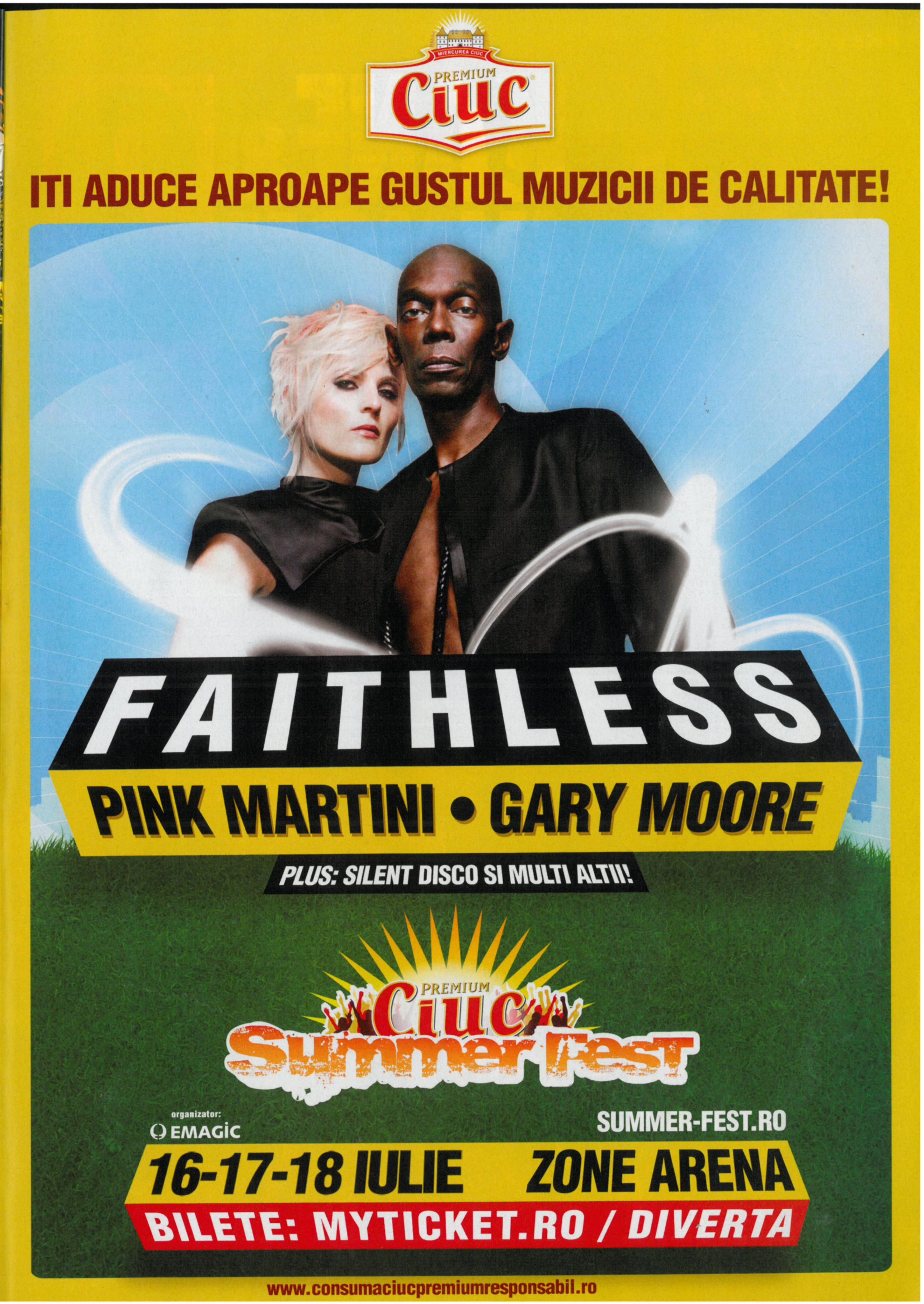
că ai mai supraviețuit unui val, apoi râdeai de nebun când auzeai 50 de oameni fără cap, dar cu bombe în mâini, cum urlă şi te aleargă. Până şi simplistul Painkiller îi dă mucul dacă e să comparăm level designul ultimului nivel cu ce vedem acum în Bulletstorm.

În acest context şi în stadiul actual de dezvoltare, Bulletstorm pare o manea care ştie să întrețină atmosfera, dar cam atât, subtilitățile şi adâncimea sunt lăsate deoparte. Aşa cum ne-a demonstrat şi Madworld, nu e suficient să pui la dispoziția jucătorului sute de modalități de a omorî un inamic, ai nevoie de mult mai mult decât atât pentru a face un hit dintr-un shooter over-the-top (cum le place lor să-şi denumească produsul). Nu mai spun că în Madworld execuțiile erau mult mai viscerale, în timp ce în Bulletstorm inamicii explodează şi zboară prin aer ca nişte baloane umplute cu apă.

E timp însă până la începutul lui 2011 ca băjeții să mă contrazică, mai ales că, din ce văd, proiectul este într-un stadiu avansat şi nu le e ruşine să ne prezinte minute bune de gameplay. Nimic nu-i poate opri din a împăna rush nebunesc cu surprize care să ne lase cu gura căscată şi un story pe măsură. Bring it on boys, we are waiting, with balls of steel.

■ ncv







KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天

Dac-ai fi câine, ce câine ai fi?

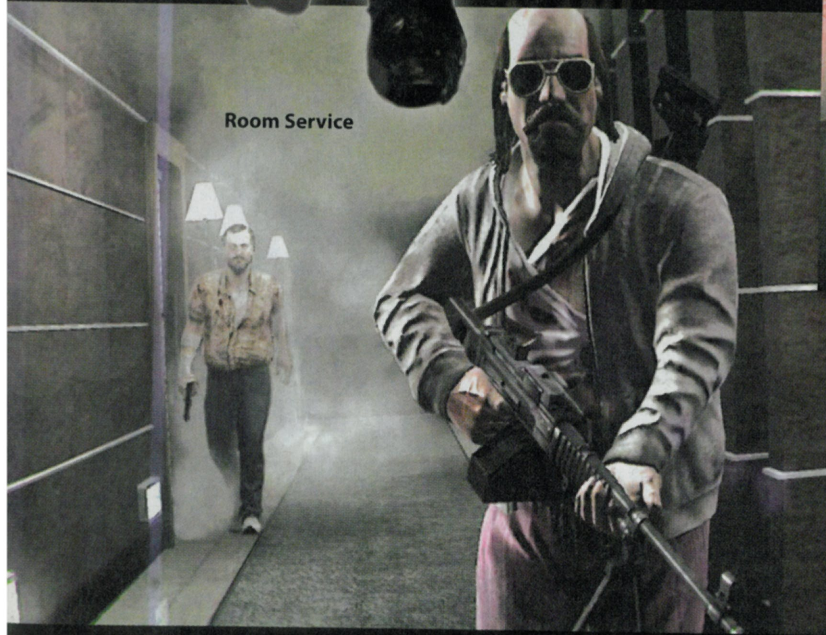
GEN 3RD PERSON SHOOTER **PRODUCĂTOR** IO INTERACTIVE
DISTRIBUITOR SQUARE ENIX **LANSARE** 27 AUGUST 2010
ON-LINE WWW.KANEANDLYNCH.COM
PLATFORME PC X360 PS3

Microsoft Word pe care îl folosesc (achiziționat cu licență, nu prin furtișag, lichelelor!) are implementat un corector de cuvinte pentru limba română. Astfel, dacă nu știe ce înseamnă un anumit cuvânt, îl subliniază cu ceea ce în limbaj popular/profan s-ar numi niște șerpișori roșii. Nu mică mi-a fost mirarea ca, în momentul în care scriam minunatul titlu al minunatului joc ce va apărea în minunata lună august a anului curent, să nu-mi sublinieze cuvântul dog. Stăteam eu și mă minunam la talentul nostru de a asimila cuvinte din alte limbi, cu o candoare surprinzătoare. Dar după două secunde, mi-am revenit. Cum naiba să asimilăm cuvântul dog? Înțeleg, cele ca management, hotdog sau yală, cuvinte de care dacii și romanii auziseră doar în filmele ce rulau la Colosseum în pauzele dintre hrănirea leilor cu protestanți, dar dog?! Și cum îmi scărpinam eu cu devotament podoaba capilară, minunându-mă de această atitudine binevoitoare a românilor față de limbajul altor popoare, m-a lovit.

Stai, bă frate, că nu e chiar așa! Ce, ei nu ne-au furat cuvinte gen sarmale, sugiuc și gulaș? Mostre de bărbăție dacă, frânturi de civilizație latină împrumutate fără rușine de popoarele mai tinere, aflate acum în plină dezvoltare, nu ca noi, un popor bătrân, plin de tradiții și aflat la marginea falimentului.

Dar apoi m-a pocnit din nou revelația. De fapt, dog este cunoscut de corectorul meu doar pentru că-i este familiar din cuvintele alăturate dog german, venit din nemțescul hund care, după ce a trecut nenumărate granițe, a ajuns la noi sub formă de dog.

Asta doar dacă nu cumva dog este masculinul de la doagă…

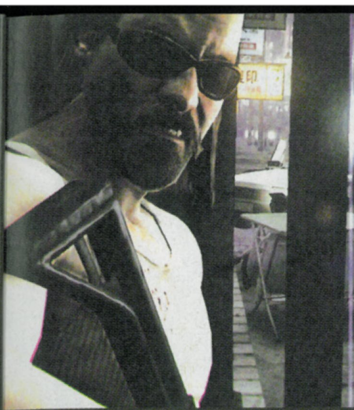


Room Service



Caut și eu un pahar curat







Ai chemat poliția să ne ducă mocca?



100 de metri pe prafuri



Cățeii e drăgălași

În anul de grație 2008, ne-am delectat cu primul joc al celei ce pare a fi o serie Kane & Lynch. Un 3rd person shooter ce se putea juca și în mod cooperativ, primit relativ OK de binevoitoarea comunitate a gamerilor, dar puțin cam prost de site-urile de specialitate. Cu toate că media notelor nu a trecut de 7, Kane & Lynch este un joc despre care aproape fiecare jucător de pac-pac știe câte ceva.

Un pic diferiți de eroii clasici ai jocurilor cu împușcături, cei doi sunt niște indivizi lipsiți de scrupule, urâți ca moartea și la fel de periculoși. Cu atât mai mult cu cât unul dintre ei se și îndoapă cu tot felul de pilule pentru a-și regla cumva pornirile animalice. Evident că tratamentul pe care îl urmează nu i-a fost recomandat de un medic. Nici măcar de cineva într-un halat alb. Acesta este Lynch. Un chelios cu chică, burtos și deja bătrân, refugiat în Shanghai, unde încearcă să-și repare viața. Prin fărădelegi, desigur.

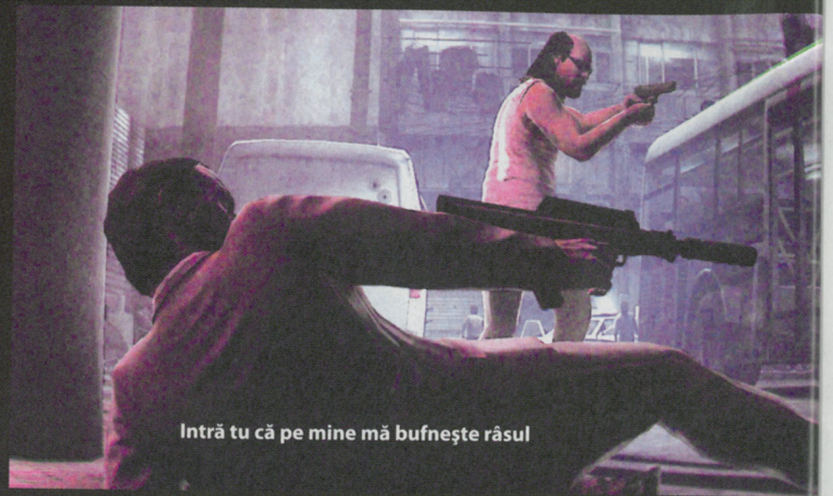
Nici cel de-al doilea nu este mai prejos, dar măcar Kane nu ia pastiluțe pentru a vedea viața în roz. Un fost mercenar, lipsit de emoții și cu o minte tactică de excepție, Kane este cumva mintea din spatele mușchilor lui Lynch. Dar cum se știe că mușchiul bate neuronul, nu îi este deloc greu lui Lynch să îi iasă din vorbă și să facă după cum îl taie capul.

De aceea, de data aceasta jocul este prezentat din perspectiva lui Lynch și nu din cea a lui Kane, după cum ne-am obișnuit în primul joc. Cei de la IO Interactive se bat cu cărămida-n piept că întreg gameplay-ul și toată prezentarea jocului vor fi de excepție și vor folosi tertipuri cinematografice, cu tranziții între 1st person și 3rd person în momentele cheie, iar cutscene-urile ce vor adăuga savoare poveștii vor fi direct înlănțuite în acțiune, schimbările intervenite făcându-se fără să-ți dai seama. De asemenea, Carsten Lund Și Hakan Abrak, game directorul și producătorul jocului, au declarat într-un interviu că jocul nici măcar nu are nevoie de o coloană sonoră pentru a te introduce în atmosferă.

Au comparat stilul de prezentare al jocului cu un documentar în care te scufunzi fără să fie nevoie de niciun fel de artificiu audio.







Intră tu că pe mine mă bufneşte râsul



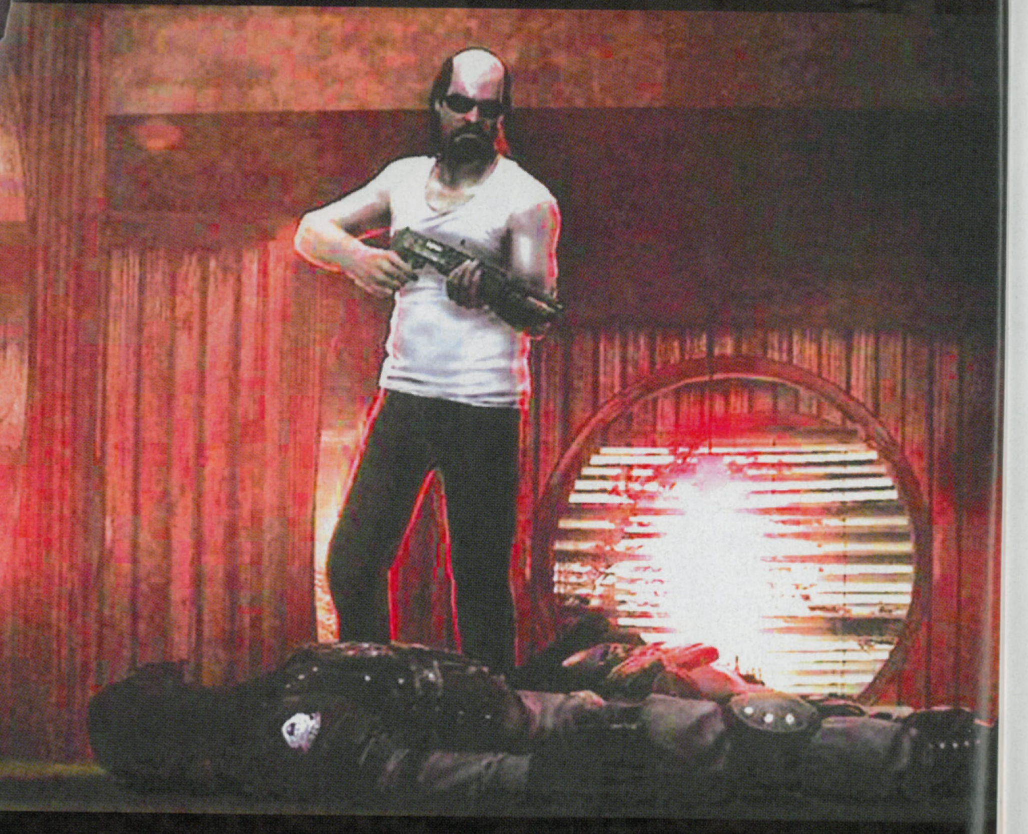
De asemenea, cei doi au ţinut să specifice că au băgat multe la cap din lecţia dulce amară dată de primul joc al seriei. Astfel, pe lângă partea de multiplayer online, există acum şi posibilitatea de a juca în mod cooperativ online. Deşi nu te vei putea conecta în mijlocul campaniei la un joc ce deja rulează, la începutul oricărui capitol vei putea să te conectezi la un joc deja existent şi să porneşti de acolo.

Că tot vorbim despre campanie, să spunem ce am reuşit să punem cap la cap din bucăţelele de informaţie scăpate de producători. Lynch, deja burtos şi un pic greoi, lucrează pentru un individ numit Mr. Glazer. Acesta este şeful unor criminali expatriaţi ce nu-şi mai pot arăta mutrele prin Europa şi încearcă să-şi facă un nume în Shanghai. Dar iată cum se bagă într-o afacere care este cam peste nivelul lor.
O poveste cu trafic de arme, lucru la care niciunul dintre ei nu se pricepe. Lynch se gândeşte că prietenul să, fostul mercenar şi priceput la toate Kane poate să le dea o mână de ajutor. Cum apare acesta, fără niciun motiv aparent, totul se duce pe apa sâmbetei, iar cei doi ajung să fie vânaţi de toată lumea. Poliţişti, criminali, traficanţi… toţi încearcă să le ia gâtul.

Jocul va introduce şi tipuri noi de multiplayer, ceva cu care IO Int. vrea să ne impresioneze. Un fel de hoţii şi vardiştii cu mitraliere şi grenade, o echipă încearcă să fugă cu patru milioane de dolari (hoţii) pe parcursul a patru minute, iar cea de-a doua încearcă să-i oprească cu orice mijloace (vardiştii). Un al doilea tip de joc, care se învârte în jurul aceloraşi patru milioane şi aceloraşi două echipe, are un element în plus. Banii sunt împărţiţi între pungaşi, iar aceştia se pot omorî între ei pentru a câştiga o sumă mai mare de bani. Cei care au fost trădaţi şi ucişi de parteneri se vor respawn-a în tabăra miliţienilor şi vor încerca să se răzbune pe ucigaşul lor. Interesant, mai ales că jocul va apărea şi pe PC, iar eu nu am fost niciodată fantastic în shooter-ele jucate cu un controller.

Jocul va fi lansat foarte curând, în 27 august în Europa şi în 24 august în Statele Unite şi vor exista variante de PC, PS3 şi Xbox 360. Wooohoo… go PC!

■ **Koniec**



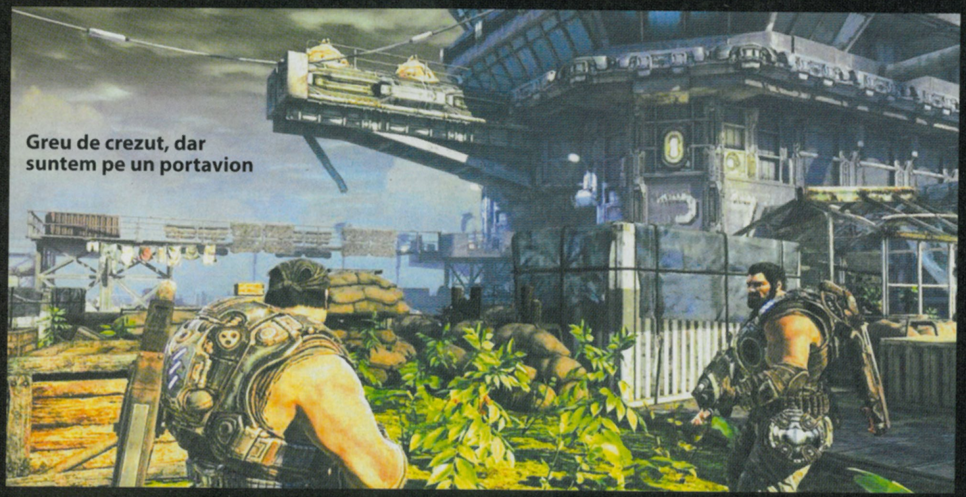


Pentru că lumea are nevoie de eroi

GEARS OF WAR 3

GEN ACTION **PRODUCĂTOR** EPIC GAMES
DISTRIBUITOR MICROSOFT **LANSARE** APRILIE 2011
ON-LINE GEARSOFWAR.COM **PLATFORME** X360

Realizat de către Epic Games, studioul care ne-a adus în case francizele Unreal, Unreal Tournament şi primele două titluri din seria Gears of War, Gears of War 3 a fost anunţat în urmă cu puţin timp şi va fi disponibil în aprilie 2011, evident, doar pe Xbox 360. Din nou, ne va arunca într-o poveste dramatică şi brutală despre speranţă, supravieţuire şi uniune împotriva unui duşman comun, dar nu va însemna neapărat şi sfârşitul trilogiei. De fapt, Gears of War nu mai este deloc văzut ca o trilogie, o eventuală continuare a acesteia depinzând doar de succesul celui de-al treilea titlu din serie, în care Marcus şi camarazii săi se dau şi mai tare de ceasul morţii ca să salveze rasa umană din ghearele distrugerii.
Ultima metropolă a omenirii de pe planeta Sera a fost distrusă, iar baza de operaţiuni s-a mutat pe mare, pe un fost portavion.



Greu de crezut, dar suntem pe un portavion

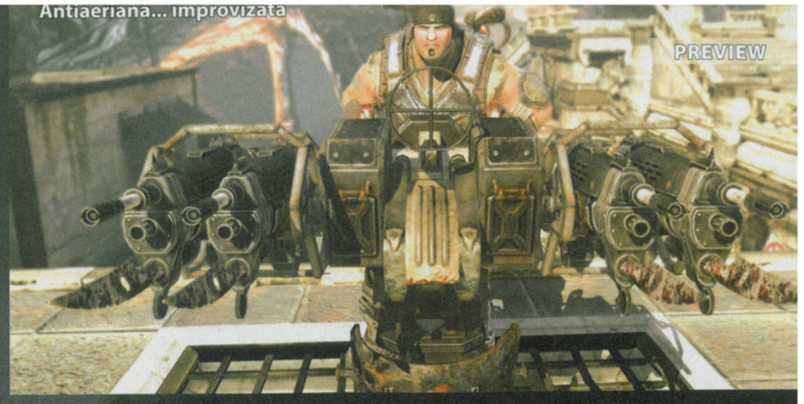
Ultimii oameni

De la bun început, seria s-a bucurat de succesul unei formule bazate pe utilizarea la maximum a engine-ului grafic Unreal 3, delectându-ne cu scene detaliate şi grandioase, în tandem cu un gameplay spectaculos şi visceral. Gears of War a devenit un nume sinonim cu Xbox 360 şi motivul achiziţionării unei astfel de console, deci nu-i de mirare că anunţul iminentei apariţii a jocului cu numărul trei din serie a suscitat un interes enorm pretutindeni. Sunt sigur că nu va încheia saga, însă dacă le dăm crezare băieţilor de la Epic, va fi mai grandios şi mai ambiţios, cu o componentă narativă savuroasă ce va răspunde multor întrebări lăsate fără răspuns de primele două titluri din serie, dar şi cu un gameplay fulminant, mai violent şi mai antrenant ca niciodată. La urma urmei, au tot ce le trebuie ca să le ofere, iar nouă nu ne rămâne decât să sperăm.

Povestea este scrisă de Karen Travis, autoare a două nuvele din saga cu acelaşi nume, şi ne face cunoştinţă cu evenimente ce se petrec la 18 luni distanţă de momentele ce au marcat finalul celei de-a doua părţi, când vânjoşii masculi din echipa Delta au fost nevoiţi să distrugă ultimul bastion al umanităţii - miticul Jacinto, în speranţa că astfel vor anihila hoardele invadatoare Locust odată pentru totdeauna. Însă acţiunea disperată nu a produs efectul scontat, pentru că nu a reuşit să împiedice dizolvarea Coaliţiei Guvernelor Ordonate (traducerea lu' peşte pentru Coalition of Ordered Governments), fapt ce a redus drastic şansele omenirii de a rezista atacurilor interminabile ale „lăcustelor" şi Lambent-ilor, fraţii lor mutanţi, mult mai mortali şi periculoşi. Şi cum fuga nu mai este de mult o opţiune pentru grupul condus de carismaticul Marcus Fenix, aceştia vor continua să demonstreze că oamenii încă mai au un



This... is... da' mai du-te bă!



Antiaeriana... improvizata

cuvânt de zis într-un conflict care aproape i-a decimat. Curaj, arme şi un şut în fund.

Însă nici portavionul pe care au improvizat noua bază nu este invulnerabil atacurilor duşmane. Asta deoarece obişnuitele găuri de străpungere prin care se strecurau lăcustele către suprafaţa pământului au început să apară şi pe mare. Asemenea unor tentacule grosolane, „pâlniile" străpung fundul mării şi se înalţă către suprafaţă, vomitând pocitaniile Lambent direct pe puntea portavionului. Pe Sera nu mai există niciun loc sigur, iar inamicul este mai disperat ca niciodată să-şi asigure supravieţuirea în detrimentul oamenilor.
Lambent-ii urăsc oamenii şi lăcustele în aceeaşi măsură.

Una dintre variantele mai ciudate ale ticăloşeniilor Lambent, aşa-zisa Drudge, este o arătare ce poate evolua în diverse forme bolnave. Apare sub forma unei gorile mutante dopate cu emulsie, însă pe măsură ce încasează gloanţe la bostan începe să se transforme într-o arătare cu tentacule ameninţătoare, devenind mult mai



Marcus versus Hulk, mutantul

greu de ucis, sau într-un trunchi de copac ambulant, care dă naştere altor bestii prin scorburile sale, foarte săltăreţe şi mai sâcâitoare. În ultima sa formă, îşi detaşează capul de corp, transformându-se într-un fel de şerpalău ce scuipă flăcări de imulsie, dar poate deveni chiar şi kamikaze atunci când atinge masa critică, probabil speriată la gândul că va trece singură în lumea celor drepţi. Altfel nu-mi explic de ce şi-ar lua inamicul în braţe. Ideea de bază este că Drudge-ii sunt imprevizibili, o astfel de bestie putând ţine piept cu uşurinţă unui grup întreg de adversari prost organizaţi. Tocmai de aceea, este indicat să îi curmăm visul transformării înainte să şi-l împlinească, atacând la maţe cu baioneta de pe Pendulum Lancer, o armă nouă pe plaiurile din Gears of War, dar mai puţin avansată tehnologic decât succesoarea ei, ediţia cu drujbă. Dar este puternică, îţi dă un sentiment de siguranţă şi face casă bună cu puşcociul cu două ţevi retezate, introdus, se pare, la cererea fanilor.

Totuşi, cea mai feroce armă nou introdusă în scenă pare să fie un exo-costum, care odată „îmbrăcat" îl transformă pe purtătorul său într-un veritabil om de oţel, blindat şi foarte bine înarmat, numai bun să strivească ţestele duşmane sub talpă.

Trufandale

Vă mai amintiţi sistemul de cover genial din primul Gears of War, ce avea să devină standard al actualei generaţii de jocuri pentru console? Nu de alta, dar mecanismul a fost introdus cu succes în d-alde Uncharted sau Red Dead Redemption, de exemplu, şi ne-a prins bine.
Ei bine, în Gears of War 3 el va fi dus spre noi culmi, oferind şi mai multe posibilităţi de a utiliza mediul înconjurător în avantajul nostru. Vom putea ataca la baionetă sărind din adăpost direct la glanda inamicului ce se ascunde de partea cealaltă, ba chiar să-i îndesăm o grenadă pe gât, să-i dăm apoi un şut cât colo şi să-l admirăm în siguranţă când face poc. Aparent, astfel de fatalităţi vor fi la ordinea zilei în joc, deci mă aştept ca noul conflict să fie nu numai foarte visceral, dar şi satisfăcător din acest punct de vedere.

De asemenea, Gears of War 3 ne va face cunoştinţă cu o nouă faţă a Anyei Stroud, fetişcana care obişnuia să strige instrucţiuni în căştile grupului în primele două jocuri, asigurând astfel legătura cu centrul de comandă. De această dată, ea va face front comun cu veteranii pe front, luptând pentru supravieţuire alături de aceştia. Nu va fi, însă, singura femeie care se va alătura găştii, aşa cum nici masculii nu se feresc să-şi facă prieteni noi de pahar. Unul dintre ei va fi Griffin, liderul unui grup de supravieţuitori de pe Sera, a cărui voce va aparţine fostului star hip şi hop Ice-T.

Cât despre multiplayer, doar de bine, chiar dacă nu ştim prea multe. Vom avea co-op în patru şi un nou mod de joc, intitulat Beast Mode, în care vom putea interpreta roluri de lăcuste în diverse forme, inclusiv gângania aia mică şi explozivă care mi-a făcut viaţa grea în Gears of War 2. Pe măsură ce ucidem din ce în ce mai mulţi inamici, vom căpăta experienţă şi creşte rang, fapt ce deblochează noi orătănii bune de interpretat, însă nu vom avea acces la cel mai puternic rol din start, pentru asta fiind nevoiţi să atingem un anumit nivel.



Au, pipota mea!

Pe lângă toate acestea (şi multe altele, evident), spaţiul de joc va fi mai întins, mai luminos şi mai viu colorat, pentru că, vizual vorbind, Epic ne-a promis veritabile oaze de verdeaţă, o schimbare de decor binevenită faţă de peisajele sumbre din primele două jocuri ale seriei.
Nu ne mai rămâne decât să ne pregătim de picnic.

■ KiMO



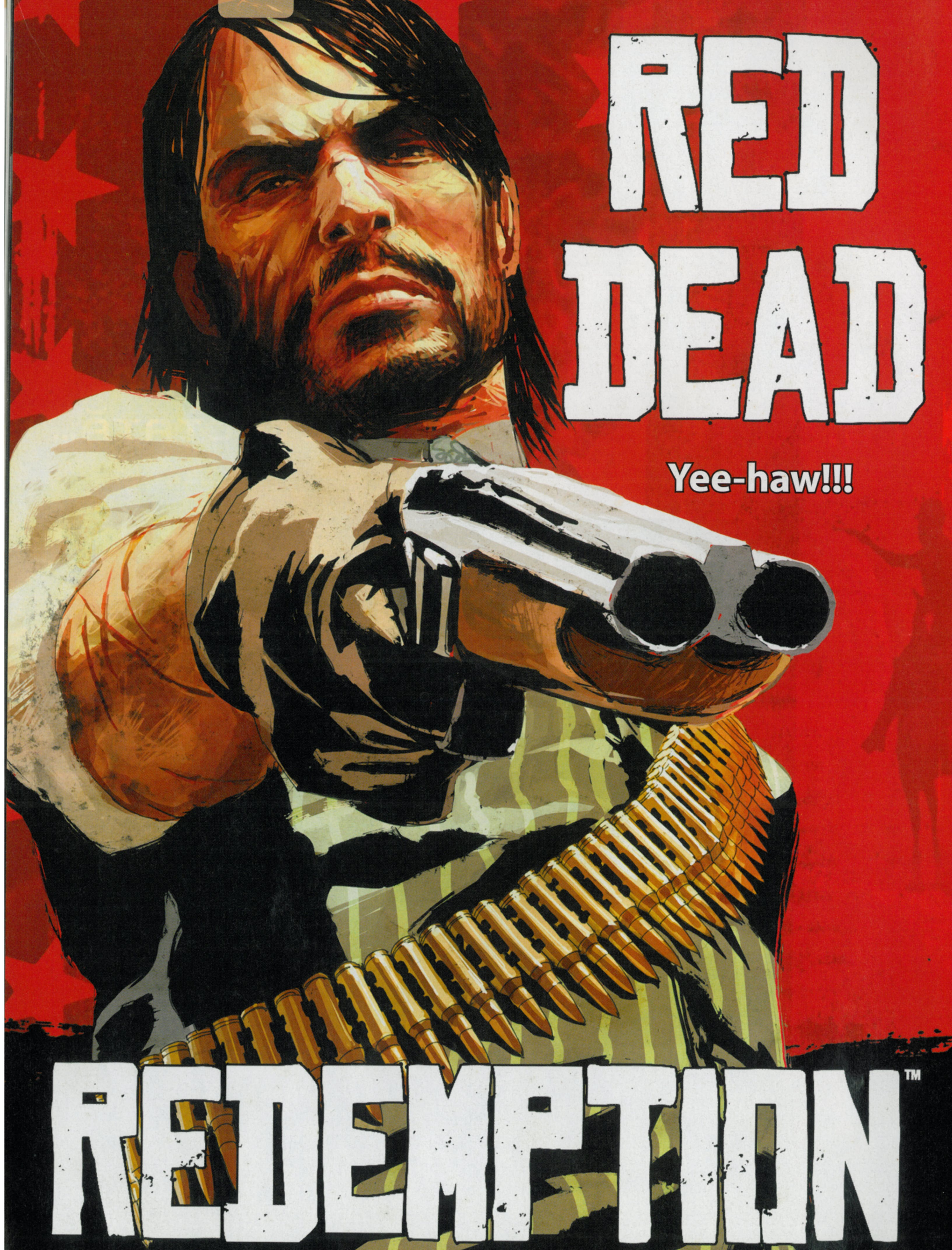
Lasă, măi, nu vezi că se descurcă şi fără noi? Hai să bem o bere



Cred că visez: Un Transformer?!



LANSARE NUCLEARĂ DETECTATĂ...
STARCRAFT II
WINGS OF LIBERTY™
BLIZZARD ENTERTAINMENT
WWW.STARCRAFT2.COM
DIN 27.07.2010
16
www.pegi.info
© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Wings of Liberty, StarCraft, Blizzard Entertainment și Blizzard sunt mărci comerciale deținute de Blizzard Entertainment, Inc., în Statele Unite ale Americii și/sau alte țări. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.



RED DEAD REDEMPTION™

Yee-haw!!!


Matale vei călători la clasa a treia

Cred că am aşteptat cu toţii cu sufletul la gură creaţia celor de la Rockstar San Diego, fiindcă a promis multe. Lume de joc deschisă, cu tematică western şi cu propria-i viaţă, o poveste antrenantă, cu personaje picante şi o mulţime de momente memorabile, durată de butonare măricică başca multiplayer - o treabă greu de înfăptuit. Dar, după turul de forţă de când cu GTA IV, DLC-urile pentru el şi exemplarele versiuni pentru platforme mobile, a devenit clar că Rockstar sunt cei mai potriviţi pentru aşa ceva. Am încălecat aşadar pe fotoliu, mângâind cu mâna transpirată controller-ul înfipt în toc şi urmărind intens fiecare mişcare a ecranului postat la zece paşi de mine. Un bubuit surd şi... m-am prăbuşit, lovit fix în inimă.

Cei din urmă ani de sălbăticie ai Vestului



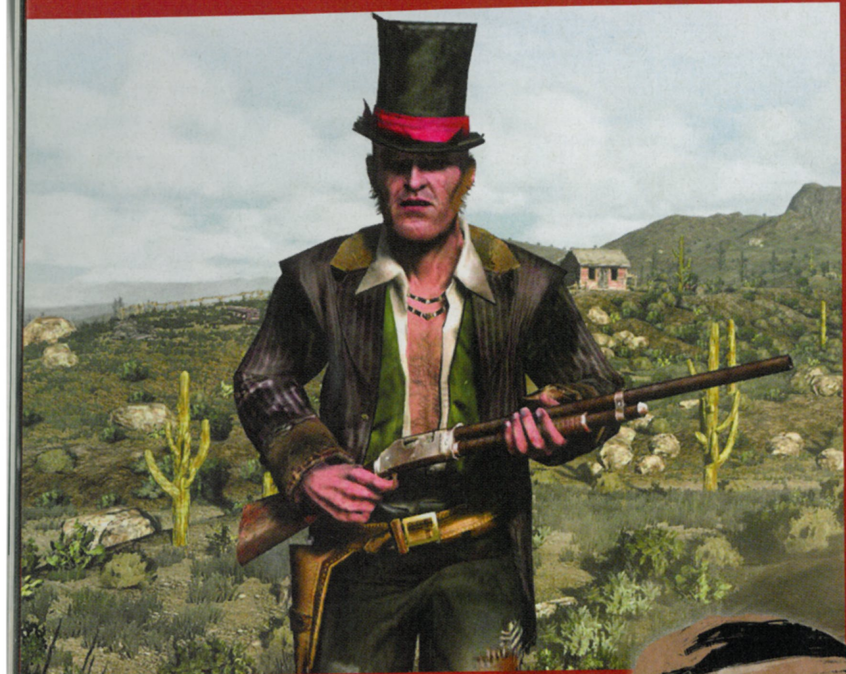
Foarte interesant, acţiunea din Red Dead Redemption se petrece la începutul secolului XX, într-o perioadă care a schimbat complet faţa Americii. Pe de o parte, avem evoluţia tehnologică uimitoare şi implicarea crescândă a Guvernului în toate afacerile, foarte bine înrădăcinate în estul continentului american, care bat şi la poarta vestică, ameninţând să distrugă modul de viaţă tradiţional. Pe de altă parte, în Sud, revoluţia mexicană se află în plină desfăşurare. În acest context, John Marston, un tâlhar cu sânge rece, dar cu o inimă mai caldă decât ar fi de bănuit, este forţat de autorităţi să pornească pe urmele membrilor fostei sale găşti, cu promisiunea că, odată ce socotelile se vor fi încheiat, într-un fel sau altul, va putea începe o viaţă nouă, alături de soţie şi copil, aflaţi undeva departe, în „grija" oficialităţilor. Puţin ieşit din mână, cu strângere de inimă, dar forţat de dragostea lui pentru familie, John acceptă această ofertă de nerefuzat. Dar cum mâna care nu apasă o vreme pe trăgaci începe să rateze, eroul nostru muşcă din ţărână încă de la prima întâlnire cu unul dintre foştii camarazi, acum separaţi, însă rămaşi nişte bandiţi de temut. Din fericire, rănile nu sunt fatale, iar Bonnie, o fermieră cinstită, dar cu voinţă şi mâini de fier, îl culege din ţărână şi se ocupă de însănătoşirea lui. Drept mulţumire, Marston începe să o ajute cu ferma, moment din care şi jucătorul porneşte să guste din bunătăţile pe care le pune jocul pe tavă, de la activităţi de cowboy tipic (la propriu, băiat de vaci) până la vânătoare, comerţ, orientare prin lume şi bineînţeles tranzacţii de plumb în scăfârlie. Din aproape în aproape, constrâns de urgenţa misiunii sale, dar încetinit de necesităţi secundare, complicaţii şi tot felul de obligaţii, Marston începe să cutreiere din nou spaţiile vaste şi aşezările mici şi mari, iar voi, odată cu el, veţi redescoperi Vestul (şi nu numai), în cea mai splendidă întruchipare apărută vreodată prin jocuri video. Conform formulei GTA, libertatea este maximă, cel puţin după un punct, aici fiind cel în care deblocaţi zona nordică şi cea de dincolo de graniţa cu Mexicul.

Where art thou, Rodeo?

Ferme, orăşele, bojdeuci, ascunzători, mine, mori, preerii, păduri, lacuri, râuri, munţi, deşerturi şi canioane, toate vă aşteaptă să le exploraţi şi mustesc de viaţă, începând cu locuitorii de toate metehnele şi terminând cu fauna (şi flora), de la pume până la elani, bizoni, mistreţi, urşi grizzly, căprioare, cerbi, şerpi, coioţi, vulturi, condori, lupi, vulpi, specii de tatu şi insecte, distribuite pe arealuri naturale şi în permanentă interacţiune, atât între ele, cât şi cu omul. Veţi vedea curajoşi vânători de mistreţi, vulpi cu găini în gură alergate de câini, ciori ciugulind din cadavre, iepuri fentând şerpi sau pume doborând nefericiţii care s-au


Ce nu face omul pentru o duşcă...


Balconul ăsta nu-i destul de mare pentru amandoi, amice!







aventurat prin preajma lor fără a fi destul de iuți de mână și buni țintași. Este o lume vie, fascinantă, redată splendid și animată frumos, posibil cel mai convingător univers de joc văzut vreodată în acțiune. Iar diferitele medii sunt înșirate pe hartă firesc, cu tranziții naturale, credibile și o atenție înfiorătoare pentru detaliu, dar și pentru imaginea de ansamblu, de oriunde ar fi privită. Și veți privi mult și bine, rămânând cu gura căscată la vreun răsărit sau apus meseriaș, la umbrele și luminile aruncate de fulgere în timpul vreunei furtuni, în fața misterului în care este învăluit totul sub razele de lună sau în ghearele unei ceți pasagere. Până și sunetele sunt modelate în funcție de mediu. Noaptea, foșnetul vântului prin frunze și urletul unui coiot îndepărtat mi-au dat fiori de plăcere, iar ziua, în bătaia unui soare necruțător, am obosit călărind odată cu protagonistul, neputând distinge dacă la orizont se află într-adevăr o așezare sau mi-a ieșit în față o himeră a căldurii. Am învățat să mânuiesc pistolul, să călăresc, ba chiar să prind mustangi cu lasoul și să-i îmblânzesc, într-un rodeo de zile mari. Iar animațiile și comportamentul cailor (și nu numai) sunt de departe cele mai veridice și plăcute ochiului, dintre toate jocurile care au încercat ceva similar. Mai mult, performanțele și prestația lor diferă, în funcție de rasă. Am gonit și după tâlhari, prinzându-i cu lasoul și legându-i fedeleș când m-am simțit mai milos sau am vrut să încasez o sumă frumușică predându-i în viață șerifului. Călare, în tren, pe plută, la bordul unei căruțe sau diligențe și pe jos, lumea lui RDR rămâne mereu incitantă, convingătoare și te invită s-o experimentezi la nesfârșit. Singura limitare supărătoare este decesul brusc al personajului, care, precum orice mare alcoolic și conform teoremei lui Ciolan, reacționează foarte rău cu apa, mai ales dacă trece de genunchi. Înțeleg nevoia producătorilor de a instaura niște bariere naturale diferite de pereți muntoși inaccesibili sau hăuri, dar totuși, caii înoată și se descurcă și într-un râuleț mai nervos, iar scuza că personajul principal nu prea știe să dea din brațe rămâne cam șubredă.











Noroc cu sistemul de cover, că praf mă făcea ticălosul

Marea Hoție de Cai

Dacă ați butonat măcar în treacăt Grand Theft Auto, structura misiunilor și minimap-ul vă vor fi destul de familiare. Există chiar și un soi de GPS, prin care poți marca punctul în care vrei să ajungi, însă comparativ cu echivalentul său din GTA, m-a ocolit, m-a confuzat, mi s-a părut ineficient și prin urmare am preferat de multe ori să mă orientez cu harta în față. În schimb, producătorii au făcut minuni cu manevrarea cailor, foarte realistă, cu excepția vitezei lor puțintel exagerate (dar care servește nobilului scop de a economisi timp în deplasări grăbite). Bunăoară, pentru a accelera, apeși un buton și le dai pinteni în coaste. Dacă exagerezi cu insistențele, bara de stamina aferentă calului se reduce la zero, eveniment însoțit de semne clare din partea bidiviului și te trezești zburând din șa dacă nu te potolești la timp.

Precizia tirului, a aruncării cuțitelor sau a lasoului sunt sporite de Dead Eye, un mod slow motion corespunzător barei roșii din dreapta hărții. El are trei niveluri de dezvoltare: În primul, poți pur și simplu să ochești pe îndelete și să dobori mai multe ținte manual. Al doilea marchează automat prin ținte pentru nimicire toate viețuitoarele și obiectele care pot fi împușcate (în limita încărcătorului armei pe care o folosești), iar butonul de tragere încheie afacerea. Al treilea nivel te lasă să ținteşti exact ce vrei și să marchezi manual doar părțile corpului sau obiectele în care vrei să tragi, pentru ca ulterior să dezlănțui vijelia de gloanțe. Similar cu ce s-a mai văzut prin alde Call of Juarez, sistemul are totuși o personalitate aparte în RDR și este cu mult mai flexibil și folositor, bun de utilizat împreună cu sistemul de cover. Misiunile sunt foarte variate și acoperă treptat enorma gamă de activități posibile, de la curse de căruțe la jefuit diligențe, recuperat prizonieri, deturnat trenuri și incendiat așezări până la minigame-uri. Acestea din urmă sunt foarte variate, pornind cu întreceri de aruncat potcoave, îmblânzirea cailor, scandenberg și ajungând până la spargerea unui seif, Blackjack, Texas Hold'Em (poker adică), zarul mincinosului și alte minunate jocuri care nu pot lipsi dintr-o societate semi-civilizată. Țin să vă spun că minigame-urile m-au ținut lipit mult și bine de ecran, în special jocurile de noroc, fiindcă pe lângă distracția firească pe care ar trebui s-o ofere, vin ca bonus personajele



dubioase împotriva cărora joci, replici de duh şi mai ales posibilitatea de a le practica într-o asemenea atmosferă. Pokerul include chiar un minigame propriu, deblocat de acapararea unui costum special: cel de trişat, în care, atunci când îţi vine rândul să faci cărţile, poţi încerca să furi o carte de la spatele pachetului şi apoi să o schimbi cu una din mână, dacă e nevoie. Eşecul se soldează invariabil cu un duel, un alt minigame reuşit, bazat pe Dead Eye. Odată ce se dă semnalul, ai voie să scoţi pistolul din teacă, ca apoi să marchezi adversarul cu ţinte şi să tragi în ele când acestea devin albe. Cu cât îl scoţi mai târziu, cu atât ţinteşti mai precis. Ba mai mult, nivelul cel mai avansat de Dead Eye îţi dă suficientă vreme să ţinteşti doar mâna inamicului şi să-l laşi în viaţă, primind în schimb onoare. Şi dacă tot veni vorba...

Faimă şi (dez)onoare

Acţiunile tale contează în felul în care poţi interacţiona cu lumea, deschizând şi închizând portiţe. Pentru asta, există faima, cea care determină puterea reacţiei celorlalţi oameni la prezenţa ta şi onoarea. Dacă la început abia dacă eşti băgat în seamă, când ajungi faimos, mai toată lumea îţi va şti numele. Apoi, dacă ai reputaţia unui sfânt, oamenii de bine nu vor ezita să îţi facă tot felul de cadouri şi să-ţi ceară ajutorul, în timp ce o imagine de tâlhar îi va aduce aproape pe cei de teapa ta, dar îţi va face viaţa mult mai dificilă în oraşe, până în punctul în care mai toţi oamenii buni îţi vor fi ostili şi te vor vâna. Pe lângă ele, apar şi inevitabilele urmăriri cu potera, similare cu cele din GTA. Poţi să fugi până te pierd din vedere sau să te predai, stând calm şi nefăcând nimic, în cazul în care oamenii legii mai au chef de discuţii. Taxa: o perioadă în pârnaie. Totuşi, chiar dacă scapi din raza lor, oamenii nu uită şi te vei trezi cu o sumă frumuşică pe cap în zona respectivă şi cu ocazionale potere pe urme. Poţi scăpa de stigmată cotizând contravaloarea prejudiciilor la un post de telegraf, prezent în orice gară sau prezentând o scrisoare de exonerare. Acumularea faimei se face terminând misiuni sau interacţionând pur şi simplu cu evenimente aleatoare din lumea jocului. De exemplu dacă vezi întâmplător şeriful alergând bandiţi, poţi alege dacă şi în ce direcţie sari în ajutor, iar acţiunile îţi sunt contorizate imediat. Până şi atunci când eşti asaltat în pustiu de o gaşcă de tâlhari care se ascund după fusta unei piţipoance aparent neajutorate, ai ocazia s-o laşi în viaţă. Iar întâmplările aleatoare sunt de multe tipuri, de la spânzurări până la atacul animalelor asupra călătorilor sau jefuirea diligenţelor. Ba chiar poţi fi provocat la întreceri de vânătoare, de cules plante sau de tir, iar evenimentele sunt binişor dozate, cât să nu ai momente de plictiseală, dar nici să nu te simţi sufocat de vreo aglomerare nefirească de întâmplări (ok, cu mici excepţii, când căprioara pe care voiai s-o împuşti mai devreme şi era de negăsit zburdă prin florile pe care le cauţi de câteva ore, trecând pe lângă un ins devorat de-o pumă, la câteva zeci de metri de un om - a cărui nevastă e spânzurată pe deal din motive politice- căruia i s-a furat trăsura, care tocmai este jefuită de nişte tâlhari pe urma cărora vine şi potera; toate astea în timp ce tu încerci să faci o misiune de story - glumesc, nici chiar aşa, dar uneori nici departe!). Un alt fel special de misiuni variate şi de multe ori cu mai multe etape este dat de întâlnirile cu străini misterioşi, dintre care unii apar doar când întruneşti anumite condiţii (faimă, onoare etc.), iar acestora li se adaugă şi provocările (Challenges) de diverse tipuri, de la vânătoare (da, veţi încerca să omorâţi grizzly cu un biet cuţit, întocmai ca Old Shatterhand) şi cules plante până la cele de tir, cu răsplată pe măsura provocării de a atinge nivelul lor maxim (zece) - inclusiv înfruntarea unor animale legendare, foarte puternice. Să nu uităm şi vânătoarea de comori, care vă va pune la treabă capacitatea de orientare la hartă. Puzderia de lucruri de făcut, numeroasele arme, obiecte şi seturi de îmbrăcăminte (majoritatea deblocabile în urma unor misiuni sau acţiuni speciale şi cu bonusuri sau proprietăţi interesante), plimbarea prin vasta lume de joc şi experimentarea unora dintre cel mai bine puse în scenă poveşti, condimentate cu prestaţii regizorale şi actoriceşti de ţinut minte, chiar şi dincolo de firul epic

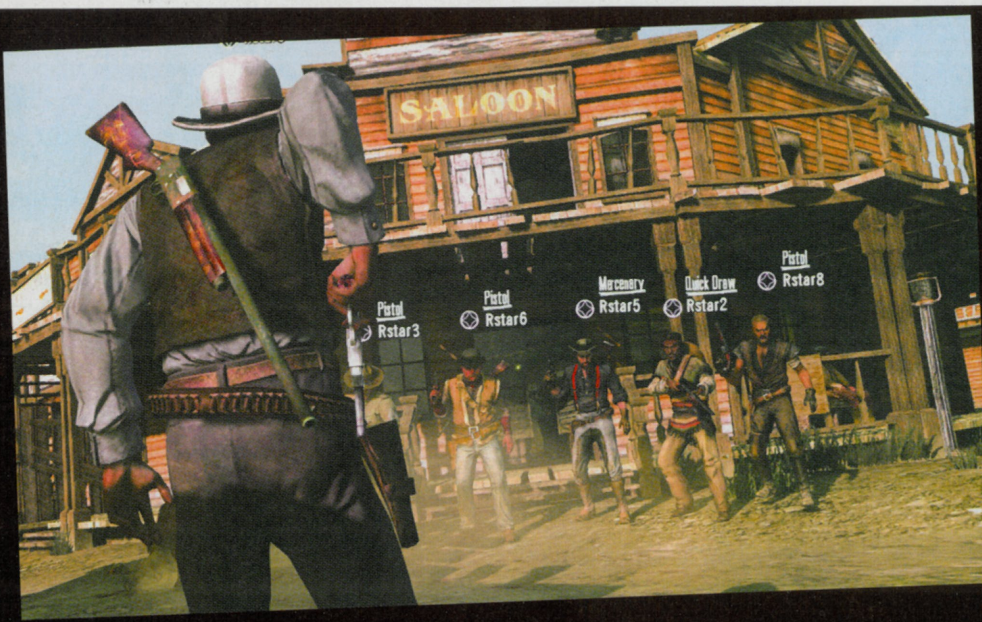






Doar o vorbă să-ţi mai spun...

IMPRESII DESPRE MULTIPLAYER, MAI SĂLBATIC DE FELUL LUI

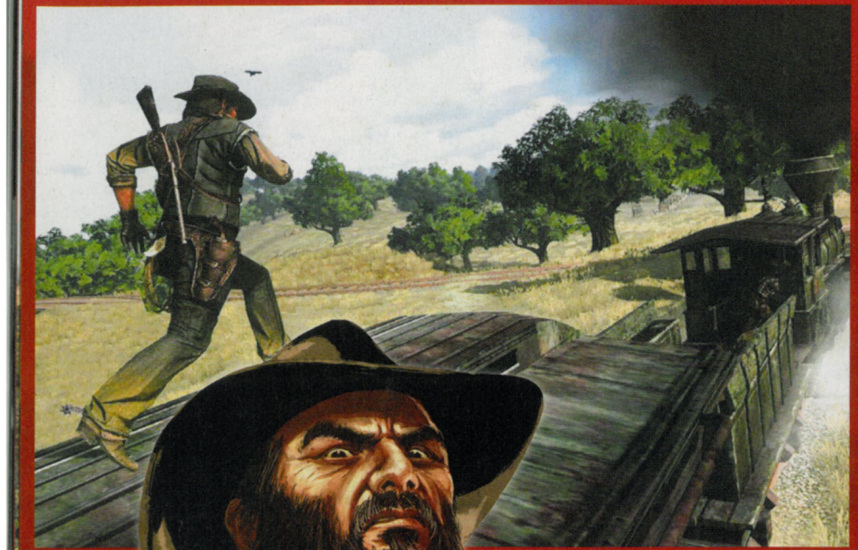


Dacă aveaţi impresia că aventura se încheie odată cu single player-ul, vă înşelaţi amarnic. Într-un fel, odată intrat online, am simţit că abia începe. Instanţele persistente open-world, în care pot intra până la 16 jucători pentru a se distra în voie, făcând ce-i taie capul sau grupându-se în echipe (posse, vreau să zic) pentru a lua cu asalt ascunzătorile bandiţilor sau a se urmări şi ciurui prin ţinut, sunt esenţa aventurii. De multe ori, aici apar adevărate poveşti, prietenii şi duşmănii, cum se întâmpla şi prin Left 4 Dead, iar multe dintre acţiunile care poate au părut mai puţin atrăgătoare în single capătă substanţă în mai mulţi. Pentru a debloca personaje jucabile, cai, măgari, bizoni şi alte lighioane de călărit, precum şi arsenalul de distrugere, dar şi o puzderie de titluri, trebuie să acumulezi experienţă şi să avansezi în nivel, terminând misiuni şi challenge-uri de toate felurile, care se diversifică pe măsură ce avansezi. Intitulat Free Roam, acest mod ţine şi loc de lobby pentru tipurile de joc clasice. Acestea pot fi accesate si dintr-un meniu special şi sunt mai restrânse ca suprafaţă de joacă, dar şi mai nervoase ca acţiune. Nu lipsesc deathmatch-urile individuale şi pe echipe, variaţii de Capture the Flag (Bag) sau moduri de joc bazate pe obiective. Ele încep cu un Mexican Stand-Off, un condiment excelent, în care echipele sau indivizii se înfruntă într-o ciuruială ca-n filme.

Din păcate, am rămas puţin dezamăgit de lipsa minigame-urilor în mai mulţi, fiindcă îmi pusesem mari speranţe să mă îmbogăţesc la poker sau la zarul mincinosului şi nu m-ar fi deranjat nici un scandenberg sau o întrecere de aruncat potcoava cu tovarăşii de joacă. Din păcate, nici lasoul nu e utilizabil în multiplayer şi nici nu vă închipuiţi cât mi-ar fi plăcut să târăsc jucători umani prin ciulini, în goana calului. În schimb, producătorii s-au grăbit cu un DLC gratuit, care adaugă şase misiuni jucabile cooperativ, în maxim patru indivizi, pe care le-am parcurs şi apreciat din cale-afară. Decoruri spectaculoase, obiective variate, tot ce trebuie să ţină patru hăndrălăi fericiţi o vreme.

Partea proastă rămâne puhoiul de probleme de conectare, de care n-am dus deloc lipsă. Când nu se bloca în ecranul de încărcare Free Roam sau pentru un mod de joc anume, mai păţeam ca adversarii să fie invizibili şi multe alte chestii sinistre. Iar problemele n-au dispărut într-o proporţie satisfăcătoare nici măcar după două patch-uri instalate, aşadar presupun că băieţii de la Rockstar vor mai avea multe de reparat în următoarele luni de zile. În tot cazul, sunt convins că o vor face şi cred că e posibil să vedem şi noi moduri de joc, misiuni şi poate chiar minigame-uri jucabile în mai mulţi prin viitoare pachete DLC, gratis sau contra cost.











Şoping



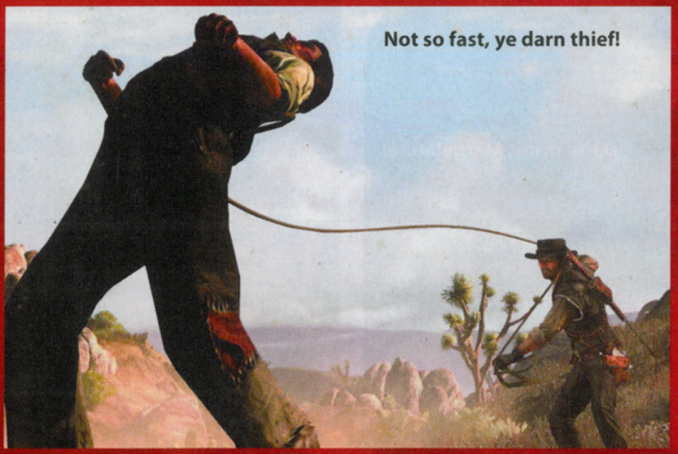
principal, ar trebui să constituie deja motive suficiente ca, indiferent de preferinţe, să puneţi mâna pe RDR şi să-l jucaţi. În plus, arsenalul distrugerii este foarte variat şi satisfăcător de folosit, fie că ciuruiţi urşi de la distanţă, folosind puşca cu lunetă, fie că alergaţi cu o carabină cu repetiţie după bandiţi, măcelăriţi armate cu focul amplasamentelor fixe de tun sau mitralieră primitivă, vă strecuraţi prin spatele duşmanilor cu lama cuţitului pregătită (inclusiv pentru aruncat), fie că doborâţi de la doi paşi adversarii într-o ploaie de gloanţe sau dinamitaţi şi incendiaţi aşezări întregi, atât de unul singur, cât şi în multiplayer-ul online de până la 16 indivizi.



Şoc cultural

Am putut prevedea aproape integral doza mare de distracţie presupusă de hoinăreala prin lumea jocului, iar butonarea lui GTA IV m-a făcut să mă aştept la o poveste şi un set de personaje de mare calibru. Ce n-am putut prevedea a fost că atmosfera m-a furat cu totul în cele pe puţin peste treizeci de ore petrecute pentru a termina firul epic principal şi o droaie de provocări şi quest-uri secundare, başca pentru a mă îndeletnici cu activităţile puse la dispoziţie, la care se adaugă ore grele de butonat în multiplayer. Pentru prima dată într-un western, am simţit cu adevărat personajul şi universul în care trăieşte. Atât de tare, încât, involuntar, mi-a transmis o parte din ceea ce probabil că aş fi priceput experimentând o astfel de viaţă pe bune. De exemplu, înţeleg perfect de ce împuşcau hoţii de cai. Plimbându-mă cu frumuseţe de mustang, proaspăt îmblânzit, poposesc în faţa unei biserici abandonate. Nici nu apuc să mă dau jos când, de după un copac, sare pe mine un ticălos şi mă aruncă din şa. Mă dezmeticesc, găsesc în apropiere gloaba lui, vai steaua ei, pe care o încalec şi pornesc în urmărire. În disperarea-mi fără margini, mi-a părut că toată natura lucrează împotriva mea. Fiecare bolovan, copac sau firicel de iarbă conspira să-mi încetinească goana pe urmele răufăcătorului. După vreo douăzeci de minute de galop turbat, în care-mi făcusem planuri cum să-l torturez în cel mai oribil mod, mă găseam pe marginea unui canion, în timp ce mustangul meu se pierdea definitiv în zare cu noul lui posesor. De nervi, mi-am luat avânt şi-am sărit cu tot cu gloabă în prăpastie. Atât de tare m-a durut. Apoi, prima întâlnire cu orăşelul nord-vestic Blackwater m-a transfigurat de-a dreptul. Sunetul potcoavei care lovea un drum pietruit ca la carte a fost un adevărat tunet în adâncul fiinţei, ca şi când aş fi făcut un salt de sute de ani printr-un simplu pas. Nu vă mai spun cât de dezorientat am fost când am constatat că nu pot să-mi leg calul lângă adăpătoare, fiindcă moderna aşezare cam trecuse de etapa respectivă. Sau la vederea primei căruţe fără cai. Iar astfel de întâmplări se ţin lanţ în RDR, atâta vreme cât te cufunzi în atmosferă, lucru deloc greu de făcut. Pur şi simplu, producătorii au dat lovitura, conştient sau nu, iar joculeţul ăsta a reuşit să-mi comunice mai multe decât au putut-o face numeroase filme şi cărţi. Nu am văzut Vestul, ci am trăit şi simţit ultimele lui zile şi drama unui individ al cărui stil de viaţă este pe cale să apună. Nu mi s-a prea întâmplat foarte des aşa ceva într-un joc, deşi o anumită misiune din Call of Juarez a fost pe-aproape şi strict pentru asta, îmi dau jos pălăria şi-i salut cu respect şi mulţumiri pe cei de la Rockstar, care au reuşit să facă o treabă departe de perfecţiune, dar vie, autentică şi cu o personalitate inconfundabilă.





Not so fast, ye darn thief!

Undeva, puţea, în Vest (nu tare)

Eh, pe cât de încântat am rămas de întâlnirea cu minunatele personaje, de la Nigel West Dickens, un şarlatan de primă clasă cu un discurs delicios, adus la viaţă incredibil, până la contactul cu un căutător de comori nebun, ajuns o epavă de om, pe post de gropar, pe atât de observabile sunt şi unele neajunsuri, multe fireşti pentru orice sandbox de o asemenea anvergură. Sărind peste ocazionalele probleme ale AI-ului, frecvente în multe titluri, m-au cam scos din sărite bug-uri precum imposibilitatea de a mă sui în căruţă pentru a termina o misiune, pentru simplul fapt că butonul de acţiune devenise brusc inactiv (s-a remediat printr-o repornire). Apoi, navigarea în spaţii înguste şi interioare, precum şi căţărarea sunt mult mai problematice decât ar trebui, contrastând puternic cu buna funcţionare generală a controlului. Ca să nu mai vorbesc de probleme de spawning, când un personaj se află într-un cutscene atât în căruţă, cât şi sprijinit de casă, în poziţia în care l-am găsit înainte să pornim la drum sau de oribilele probleme de conexiune în multiplayer, în special în modul cooperativ, cu NPC-uri şi jucători umani care nu se încarcă, checkpoint-uri care nu se activează sau cu personaje invizibile, adevărate drame de collision detection şi multe altele, dintre care unele amuzante şi posibil easter egg-uri (cred că ştiţi deja femeia-cal de pe net). Recunosc, m-am enervat destul de tare în anumite momente, mai ales în multiplayer, însă nu este vorba de nimic care să nu poată fi remediat prin patch-uri (au început deja să curgă, nu vă faceţi griji). Nici designul misiunilor parcă nu este la fel de strălucit precum în Ballad of Gay Tony, mai ales în porţiunea mexicană, însă nu mă îndoiesc că vom avea parte de conţinut suplimentar, prin DLC-uri şi poate chiar un expansion de sine stătător. Până atunci, puneţi mâna pe el şi intraţi-vă în rol, preferabil cu o prealabilă vizionare a westernului The Wild Bunch, cu o tematică apropiată şi situat cam în aceeaşi perioadă istorică. Aşadar, pe cai, prieteni!

■ **Caleb**



CALL OF JUAREZ

Cei lipsiţi de console vor trebui să se mulţumească cu aventurile fraţilor McCall, în excelentul shooter western cu elemente de călăreală făcut de Techland şi mai recentul sequel, Bound in Blood. Povestea e cel puţin la fel de bună, însă l-am ţinut minte pentru Ray, unul dintre cele mai cool personaje create vreodată. Iar cei care ar vrea totuşi ceva mai apropiat de RDR ar putea încerca mai vechiul Gun, modest după standardele momentului, dar perfect butonabil şi foarte distractiv.

***LEVEL OCTOMBRIE 2006**

BUNE:
- cel mai bun joc western, punct.
- personaje şi voci excelente, regie bună şi muzică a-ntâia
- mai multe decât aş putea spune

RELE:
- o puzderie de bug-uri, din cele mai diverse
- controlul în spaţii înguste
- vreau mai mult, să curgă DLC-uri!

CONCLUZIE:



De la prezentarea superbă a mini universului western, animaţiile cailor, atmosfera autentică, misiunile antrenante, puzderia de activităţi opţionale, personajele memorabile şi povestea interesantă până la încleştările intense şi parteneriatele în multiplayer, Red Dead Redemption m-a cucerit într-un mod pe care nici nu mi-l puteam imagina. Are şi probleme, însă părţile bune le fac să pălească. Dacă nu-l jucaţi, meritaţi împuşcaţi!

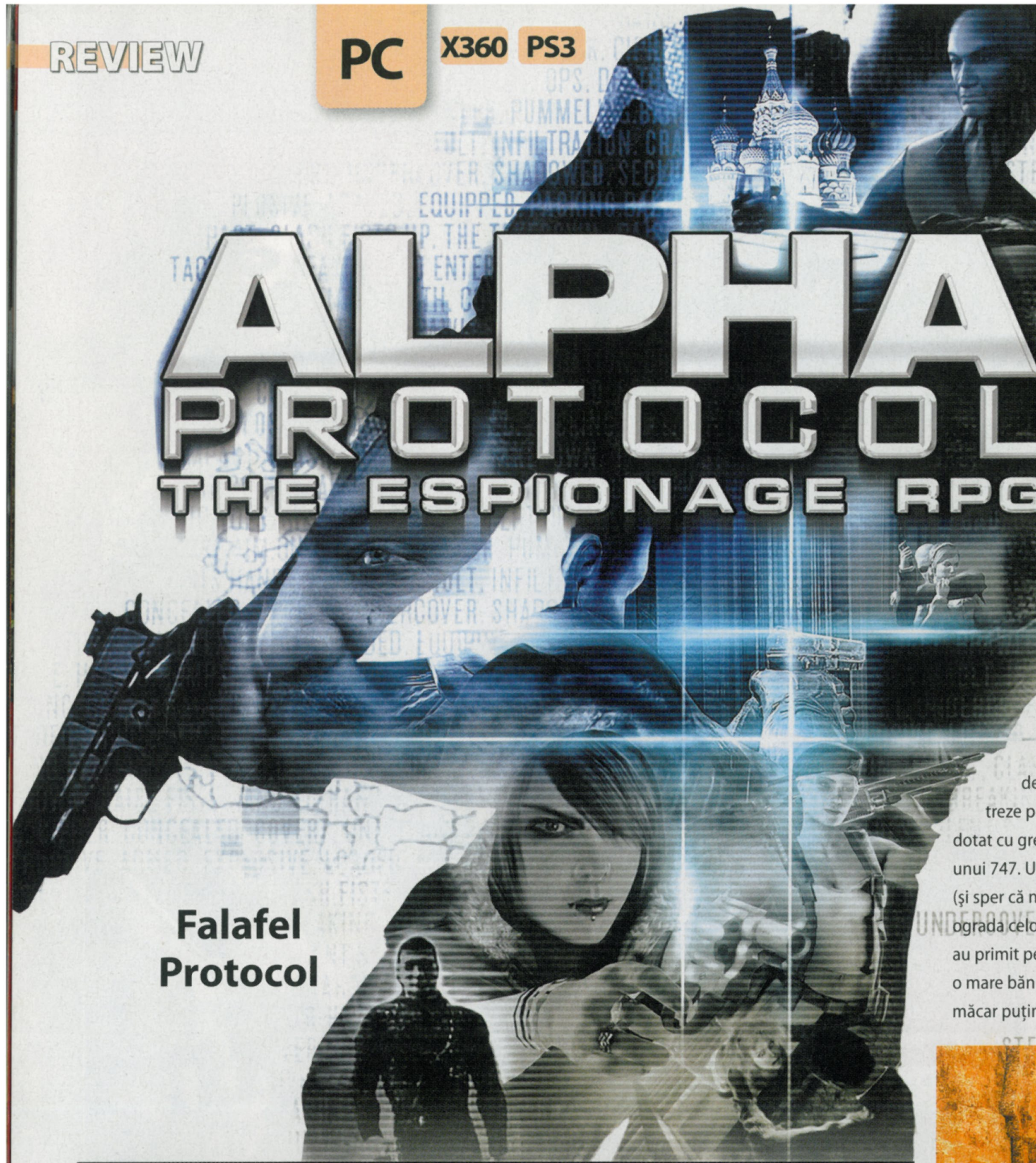
9,3

GRAFICĂ	09
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	09
IMPRESIE	10



Gen Action/Adventure **Producător** Rockstar San Diego / North **Distribuitor** Rockstar Games **Ofertant** Gameshop.ro **ON-LINE** www.reddeadredemption.com

PC X360 PS3



ALPHA PROTOCOL™ THE ESPIONAGE RPG

Falafel Protocol



Dă-te prins, Mărgelatule!

„Bună seara, dragi prieteni şi prietene, şeici şi şeice, separatişti şi separatiste, şi un sincer „bine v-am rǎgăsit" tuturor agenturilor care mă ascultă cu voie sau fără de voie de la guvern. E o zi însorită aici în Arabia Saudită şi mai sunt doar cincisprezece minute până la lansarea în premieră pe Orient a colecției de primăvară-vară de rachete sol-aer. Spectacolul va fi deschis de Concertul Extraordinar pentru Kalashnikov şi Orchestră în interpretarea fraților Abdullah. Fanii au împânzit peluza ambasadei Americii, unde se presupune că va ateriza în curând Airbus-ul artiştilor. Show-ul va continua în forță cu o paradă a bărbilor, urmată de un foc de artificii impresionant, după care ne vom muta pe un deal din apropiere, unde noi şi zborul 7895 cu destinația Tel Aviv ne vom bucura de evenimentul principal. Va fi o după-amiază explozivă, dragi prieteni. Efectele speciale sunt asigurate de colegii de la NSA, iar show-ul va fi filmat în întregime de B2-ul Agenției şi retransmis pe toate canalele începând cu ora 17:00. Ciolan, ai legătura în studio."

Ştiu că este deja un clişeu, dar viața de spion e complexă şi are multe aspecte. Nu-i vorbă, şi viața de vrăjitor/jedi în Forgotten Realms/Vechea Republică e la fel de complexă şi are, probabil, de vreo 666 de ori mai multe aspecte, mai ales la level-up, dar cum n-a mai făcut nimeni un RPG de spionaj până acum (Deus Ex nu se pune), Obsidian a considerat de cuviință să lase altora tărâmurile fantastice şi să-şi încerce mâna cu ceva mai mundan. Cum ar fi un RPG cu spioni care opresc timpul şi dispar în fața ochilor tăi mai rapid ca un solomonar bătrân înarmat cu Time Stop şi o vrajă de invizibilitate de nivel un infinit. Şi, dacă se poate, să penetreze piața consolelor aşa cum un pasager măsliniu, dotat cu grenadă şi unghieră, penetrează cockpit-ul unui 747. Urați-i „bine ai venit" lui Alpha Protocol, primul (şi sper că nu singurul) IP original născut şi crescut în ograda celor de la Obsidian (care, până acum ceva timp, au primit pe mână doar sequel-uri). Ca o paranteză, am o mare bănuială că oamenii de la Obsidian s-au inspirat măcar puțin din anticul Covert Action (clasicul „simulator" de spionaj care poartă pecetea lui Sid Meier). Dacă n-ați reuşit să dați la o parte vălul gros de bug-uri şi nasoleli şi să apreciați picătura de geniu din Vampire the Masquerade (un RPG marca Troika, dar cu un destin destul de tragic, nu cu mult diferit de al lui Alpha Protocol), sfatul meu e să nu vă pierdeți timpul nici cu Alpha Protocol, nici cu review-ul meu. Spuneți pas şi mai terminați o dată Mass Effect 2, că pe el îl meritați.



Prototipul de pădure

Protocolul Silvic aka „Meanwhile in the Forest"

Nu vă aşteptați ca Alpha Protocol să surprindă în cel mai mic şi autentic detaliu subtilitățile spionajului internațional. Deşi se întâmplă lucruri mult mai sinistre (deci mai interesante) în politica internațională, lumea nu e interesată decât de ciuperci atomice, submarine nucleare şi operațiuni atât de secrete încât ajung pe prima pagină a ziarelor înainte să aibă loc. Drept urmare, povestea (i-aş spune quest-ul principal, dar nu există o delimitare clară între „conținutul extra" şi firul narativ principal) gravitează în jurul unor rachete săltate din ograda unui contractor privat al Guvernului Statelor Unite. Michael Thorton, proaspăt recrutat de agenția super-secretă Alpha Protocol, este trimis într-o misiune de recuperare şi se trezeşte brusc aruncat în mijlocul unei conspirații internaționale ieşite parcă din mintea unui Tom Clancy angajat cu juma' de normă. Intriga clasică a unui spy-flick de categorie B, pe care doar un fan al serialelor/filmelor de profil (gen 24, Trilogia lui Bourne, vagonetul de filme cu James Bond) o poate aprecia la adevărata ei valoare. Apropos, ştiați că Alpha Protocol a apărut la patru zile după ce a fost difuzat ultimul episod din 24 (24 mai 2010, mai exact)? Coincidență? Nu prea cred, în dicționarul spionilor nu există acest cuvânt.

În fine, după un tutorial cam sec şi turul obligatoriu şi deloc impresionant din Arabia Saudită, o introducere (plus intrigă) nu foarte inspirată, care probabil i-a alungat pe mulți înainte ca ei să apuce să guste din dulcețurile vieții de spion, căci există şi ele, jocul îşi dă drumul şi devine mult mai interesant. Atunci încep şi deciziile tale să conteze şi primeşti ceva mai multă libertate decât ai fi crezut că vei primi după cum s-au desfăşurat evenimentele din Arabia Saudită. Pe scurt, luând în calcul operațiunea din ograda saudiților şi finalul (nu vă spun unde are loc, că vă veți prinde şi singuri în maximum 5 minute), Alpha Protocol ne pune la dispoziție cinci operațiuni (împărțite în misiuni) în patru mari oraşe. Cele trei operațiuni (Moscova, Taipei şi Roma) pot fi abordate în ce ordine doriți cu mențiunea că există o mulțime de legături subtile între ele. Nu ți se oferă doar iluzia alegerii, ci ordinea în care alegi să îndeplineşti obiectivele chiar influențează în mod discret sau mai puțin discret întreaga poveste. Unele decizii luate în Taipei, de exemplu, pot afecta subtil misiunile din Moscova. Pentru a ilustra, vă voi furniza un spoiler minor. Considerați-vă avertizați. În Taipei l-am întâlnit pe cel mai simpatic personaj din Alpha Protocol. Nu vă spun cine e, pentru că-l veți recunoaşte instant de cum îl veți vedea. I-am citit dosarul (o altă găselniță interesantă de-a lui AP), i-am făcut câteva favoruri, m-am împrietenit cu el. La rândul lui, individul s-a făcut util atât prin Taipei, cât şi în ultima misiune. Facem un salt până în Moscova, unde primim misiunea de a ne infiltra în conacul unui boss mafiot cu o pasiune nesănătoasă pentru cocaină. Înainte să abordăm o misiune, putem cumpăra intel, adică diverse informații ajutătoare (hint-uri, hărți, obiective secundare sau ceva mai concret). Dacă l-ați fi cunoscut pe Steve (na, că i-am divulgat identitatea, acum trebuie să mă ascund) înainte să mergeți în vizită la mafiot, omul s-ar fi oferit (contra unei mici sume de bani, desigur) să-i otrăvească cocaina junker-ului, ceea ce ar fi rezultat într-un boss fight mult mai uşurel. Apropos, ca să nu pierd timpul cu ele mai încolo, vă voi spune acum că boss fight-urile sunt sub orice critică. Nu le văd rostul şi reuşesc de minune să te scoată din atmosferă şi, ocazional, din sărite. Şi atât despre ele, că mă enervez. Revenind, asta nu înseamnă că Taipei-ul trebuie neapărat cutreierat înaintea Moscovei. Unele cărări se deschid, altele se închid şi voi căpătați astfel un motiv destul de puternic să terminați jocul de cel puțin două ori. Iar când veți depăna amintiri cu prietenii jucători de Alpha Protocol, veți fi surprinşi de cât de diferite sunt poveştile voastre. Alpha Protocol este împânzit cu asemenea alegeri (subtile sau nu), cine trăieşte, cine moare, ce misiune îndeplineşti acum şi care mai încolo, pe cine-ți faci prieten, pe cine nu, cum vorbeşti, cum te comporți şi aşa mai departe, alegeri care influențează discret sau nu întreaga poveste.

Departamentul de marketing al Obsidian-ului (sau poate SEGA şi-a băgat coada) a ieşit la înaintare cu un slogan suspect „alegerea este arma ta". Nu sunt întrutotul de acord, designul de nivel este destul de rigid şi nu-ți oferă foarte multe posibilități de abordare a unui obiectiv şi există momente în care eşti forțat să faci lucruri ilogice, dar ca să-i dăm Cezarului ce-i al Cezarului, cel puțin la nivel de storyline, Alpha Protocol este un lung şir de alegeri mărunte sau mai puțin mărunte care afectează în mod subtil „povestea" generată de un playthrough.

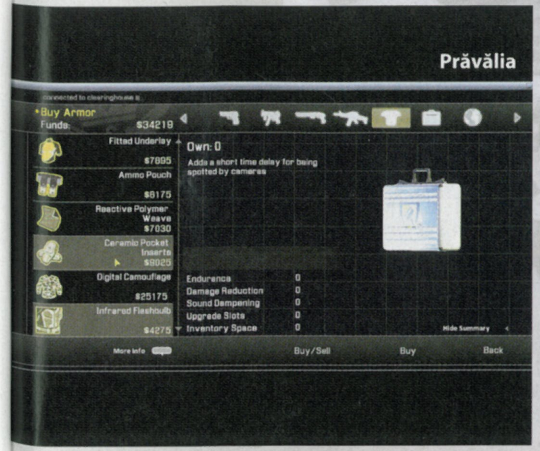


...şi o Busuioacă

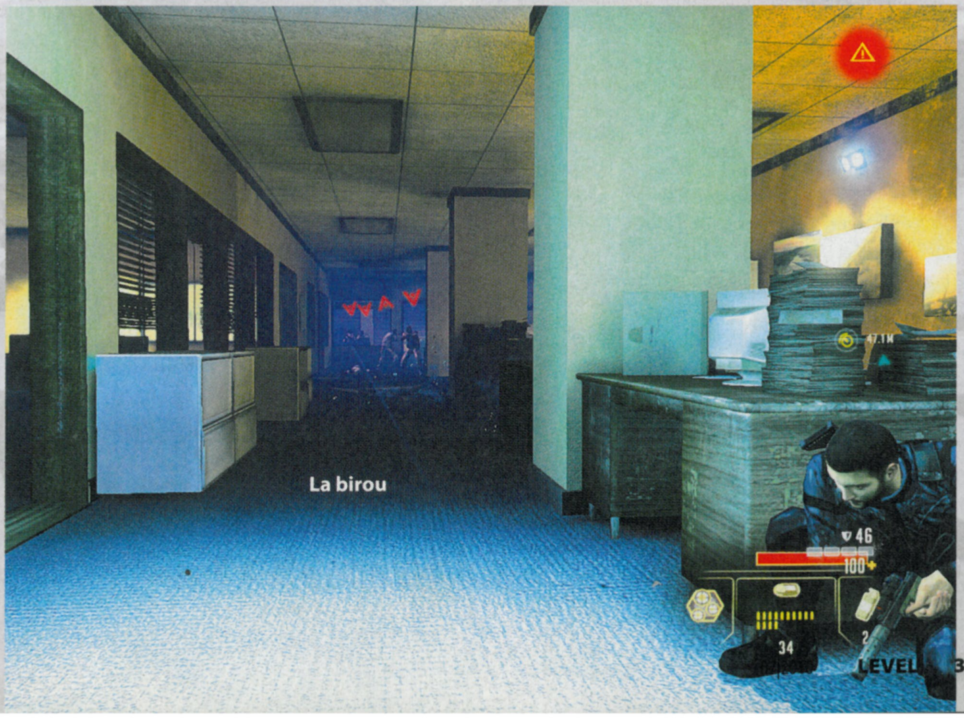


Astăzi iar, la Telejurnal...



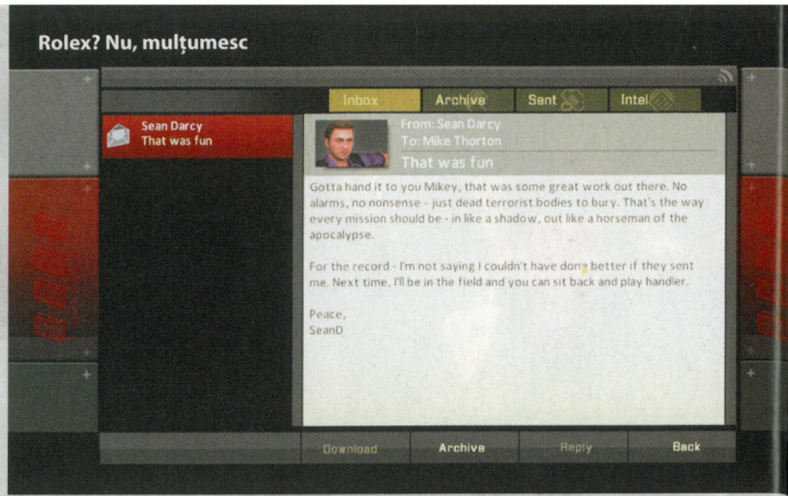


Prăvălia



La birou


Alpha Protocol
Panoramic


Rolex? Nu, mulțumesc



Mândru mi-s, camufla-m-aș



De veghe în lanul de plutoniu

Ați trăit destul de mult prin zonă sau măcar ați auzit prin casă sau la televizor, ca să nu cunoașteți valoarea unui dosar „la Secu'". Ca un spion cu ochi albaștri care se respectă, și taica Thornton are un fetiș pentru colecționat dosare. Pe lângă faptul că dosarele te fac să te simți ca un mic spion, contribuie serios la background-ul jocului și îți oferă ceva plăcut și util de citit între misiuni, completarea unui dosar (informațiile le poți obține din dialog, seifuri, calculatoare etc., deci scotociți fiecare colțișor) îți va aduce o serie de avantaje, de la cum să „faci din vorbe" un NPC până la mici bonusuri la damage.
Între misiuni, când nu aveți chef de citit dosare pentru a vă pregăti pentru ce sau cine vă așteaptă, aveți acces la un e-mail (citiți toate e-mailurile, căci sunt delicioase) și la o rețea subterană de prăvălii de armament și informație. Nu voi vorbi foarte mult despre echipament, pentru că eu am terminat jocul cu un singur pistolaș cu amortizor și o uniformă de tot râsul.
Ce trebuie să țineți minte e că, spre deosebire de action-urile dovedite, nu întotdeauna tragi exact unde țintești și că acest lucru se poate schimba dacă investiți puncte în skill-urile necesare sau vă modificați arma cu unul dintre cele câteva zeci de module descoperite prin misiuni sau cumpărate de la macasin.

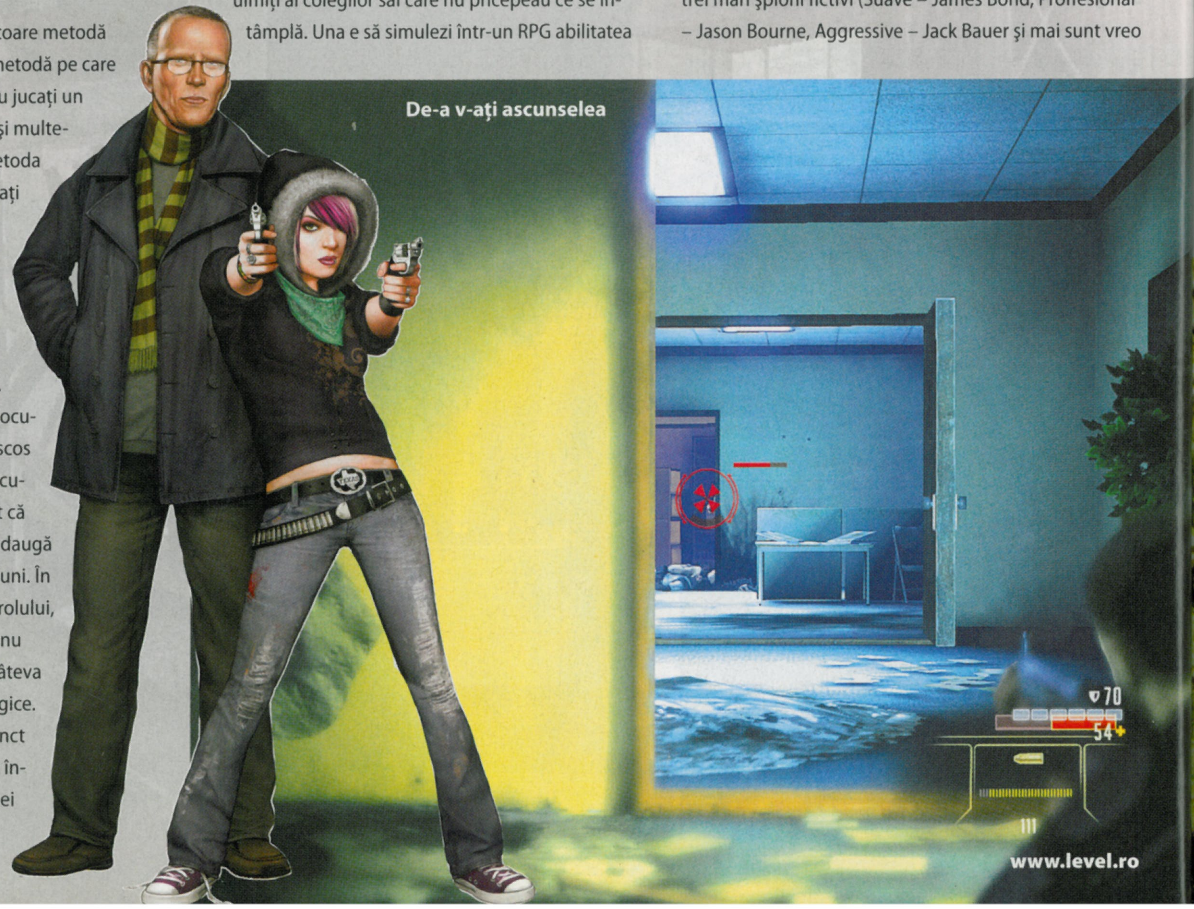
Cea mai simplă și mai satisfăcătoare metodă de a juca Alpha Protocol, și singura metodă pe care o recomand dacă vreți să simțiți că nu jucați un Mass Effect cu picioarele pe Pământ și multe-multe bug-uri, este furișatul. Prin metoda tradițional-ciobănească, adică pompați puncte doar în Stealth și Pistol și încercați pe cât posibil să profitați de AI-ul ocazional imbecil. Alternativa la furișatul tradițional este infiltrarea supertehnologizată, recomandată în special celor care vor urî minijocurile. Dacă e să ne luăm după gloată, minijocurile sunt nașpa rău. Sunt trei și m-au scos din sărite mai tare decât aș vrea să recunosc, dar pe de altă parte mi-a plăcut că le mai poți și pierde, chestiune care adaugă un binevenit plus de tensiune în misiuni. În general le poți pierde din cauza controlului, dar până și cu un control perfect, tot nu sunt floare la ureche. Pot deveni cu câteva puncte investite în skill-urile tehnologice. Sau, presupunând că ați băgat un punct în talentul potrivit, puteți să le ocoliți întru totul prin plasarea strategică a unei „încărcături" EMP, semn că avem totuși în față un RPG unde reflexele jucătorului contează mai puțin decât skill-urile personajului controlat. Stilul Rambo nu îl recomand nimănui, căci Alpha Protocol e un action prost, iar controlul versiunii de PC lucrează împotriva ta. Nici stealth-ul, oricât de mult mi-a plăcut, nu e o adevărată operă de artă. Sărind peste faptul că nu există un sistem de feedback, să știi și tu cât de bine îți bagi capul la cutie, inamicii sunt conduși de un AI cel puțin dubios și plin de surprize. Ori au orbul găinilor, se împiedică de tine și te confundă cu o cutie de Cola, ori te aud de la o milă marină depărtare și dau buzna cu cățel cu purcel spre locul unde presupun (corect) că te ascunzi. Drept e, există și o cale (adică un AI) de mijloc, care folosește cu succes grenade și tactici rudimentare, dar asta nu-i scuză pe cei mulți și proști. Jocul o dă în SF când în scenă își fac apariția cele trei skill-uri care-l transformă pe Michael Thorton într-un Merlin al spionajului internațional. Este vorba, desigur, de Awareness (observi în timp real pozițiile și orientarea inamicului), Chain Shot (oprești timpul, aliniezi țintele pe dușmani și-i dobori ca la shooting gallery) și Shadow Operative (invizibilitate). Cu primele două m-am obișnuit, de ultima am abuzat ca ultimul om. Pentru că a dat naștere unor situații cel puțin ciudate, în care eu doboram un agent CIA sub ochii uimiți ai colegilor săi care nu pricepeau ce se întâmplă. Una e să simulezi într-un RPG abilitatea unui agent de a se face nevăzut, alta e să-l faci invizibil. Or Shadow Operative te face invizibil... Și ar mai fi multe de spus și probabil le-aș spune dacă aș avea spațiu și dacă, în ciuda lor, abordarea stealth n-ar fi atât de fun...

„Mi-e silă, Doamne, să ascult, atâtea voci haine

Mi-e silă încă și mai mult, că-s agenturi străine..."

Textele în general și dialogurile în special au fost întotdeauna punctele forte ale Obsidian-ului. Cu tehnicul stau ei mai prost. În Alpha Protocol s-au ridicat la înălțimea așteptărilor. În ambele sensuri. M-am așteptat la dialoguri meseriașe, amuzante, cu miez sau fără miez, și le-am primit. Personajele sunt, în mare parte, foarte interesante și de ținut minte. Tot după așteptări, alături de ele am primit și un sistem de dialog extrem de interesant în teorie, dar, după tipicul Obsidian, aplicat cam în dorul lelii. S-a renunțat la metoda clasică (din ce în ce mai absentă), adică aia cu replici și timp de rumegat, în favoarea unui sistem mai dinamic. Unu, nu alegem fraze, alegem atitudini, explicate de Obsidian cu ajutorul a trei mari spioni fictivi (Suave – James Bond, Proffesional – Jason Bourne, Aggressive – Jack Bauer și mai sunt vreo două fără agent atașat), iar Michael spune ce-a fost învățat să spună. Problema e că nu știi niciodată ce va spune, iar frazele șoptite de Michael nu întotdeauna seamănă cu ce aveai tu în minte când ai ales o atitudine. Dacă alegi Aggressive, de exemplu, în speranța că vei livra un discurs tăios, s-ar putea să te trezești că agentul minune îl dă cu tărtăcuța de bar pe interlocutor. Doi la mână, avem cinci secunde să alegem o atitudine. Deși personal nu-mi place limita de timp în dialoguri, înțeleg și aproape admir intenția de a injecta tensiune și în dialoguri.
Rareori în viață ai timp să-ți gândești replica și teoretic sistemul acesta se apropie mai mult de realitate. Până la urmă, e o chestiune de gust. Unii poate strâmbă din nas la ideea că QTE-urile au apărut până și în dialoguri, altora le prinde bine puțină presiune...

Tehnic, Alpha Protocol e un mare talmeș balmeș. Ca de obicei când vine vorba de jocurile Obsidian. Animații suspecte (mă pufnește râsul de câte ori văd animația de furișare a lui Thorton), bug-uri mii, un sistem de salvare cu checkpoints (n-ar fi o problemă dacă n-ar fi buguit ca nevoia, obiective care dispar), o cameră nărăvașă, grafică prăfuită (deși pare-mi-se, AP folosește Unreal Engine 3, mă mir că nu le-a ieșit ceva mai frumos). Nu știu exact ce anume s-a lustruit la el și de ce a fost nevoie de o amânare de un an.


De-a v-ați ascunselea

Mujahedin's Curse

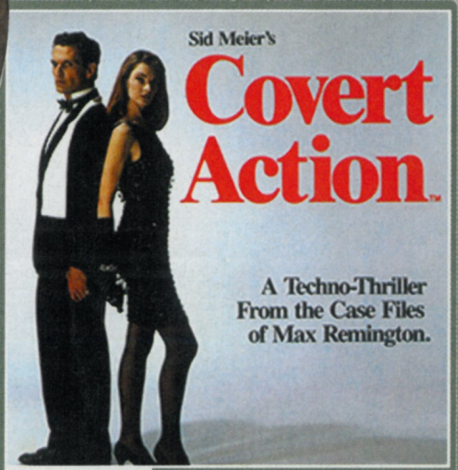
Dacă-i luați lustrul tehnologic și-l dezbrăcați de hype, veți observa uimiți că Mass Effect (un titlu care, recunosc, m-a îmbrobodit de nu se poate, deși al doilea n-a reușit să mă mai păcălească) nu e altceva decât un Alpha Protocol făcut de oameni bogați. Mai restrictiv și cu o poveste ceva mai nasoală.
Înjurați-mă cât doriți, dar, ca amator de RPG-uri care vrea să vadă că jocul îl bagă în seamă câtuși de puțin și reacționează măcar de formă la giumbușlucurile lui, oricât de mici și insignifiante ar fi ele în marea schemă, dacă aș fi pus în situația să aleg, aș merge negreșit pe mâna lui Alpha Protocol. E defect în aproape orice mod imaginabil, majoritatea stricăciunilor nu pot fi reparate de patch-uri, veți plânge când veți vedea cât potențial s-a irosit, dar pre legea mea, mi-a oferit mai multe decât Fallout 3 și Mass Effect 2 la un loc și, ca în cazul lui Vampire The Masquerade: Bloodlines, mor de ciudă că nu-i pot da o notă mai mare.

■ cioLAN




THE END!

alternativa



COVERT ACTION

Cu riscul de a fi trimis la origini de un individ orbit de grafica anilor '90, vă sugerez să încercați Covert Action-ul lui Sid Meier. Minijocuri meseriașe, conspirații sinistre și spionaj la greu. Mai multe, într-un Retro viitor...

BUNE:
- dialogurile
- unele personaje
- miriada de alegeri mici și mijlocii

RELE:
- plin de bug-uri
- inconsistent
- AI dubios
- controlul
- level design restrictiv

CONCLUZIE:



E defect în aproape orice mod imaginabil, majoritatea stricăciunilor nu pot fi reparate de patch-uri, veți plânge când veți vedea cât potențial s-a irosit, dar pre legea mea, mi-a oferit mai multe decât Fallout 3 și Mass Effect 2 la un loc și, ca în cazul lui Vampire The Masquerade: Bloodlines, mor de ciudă că nu-i pot da o notă mai mare.

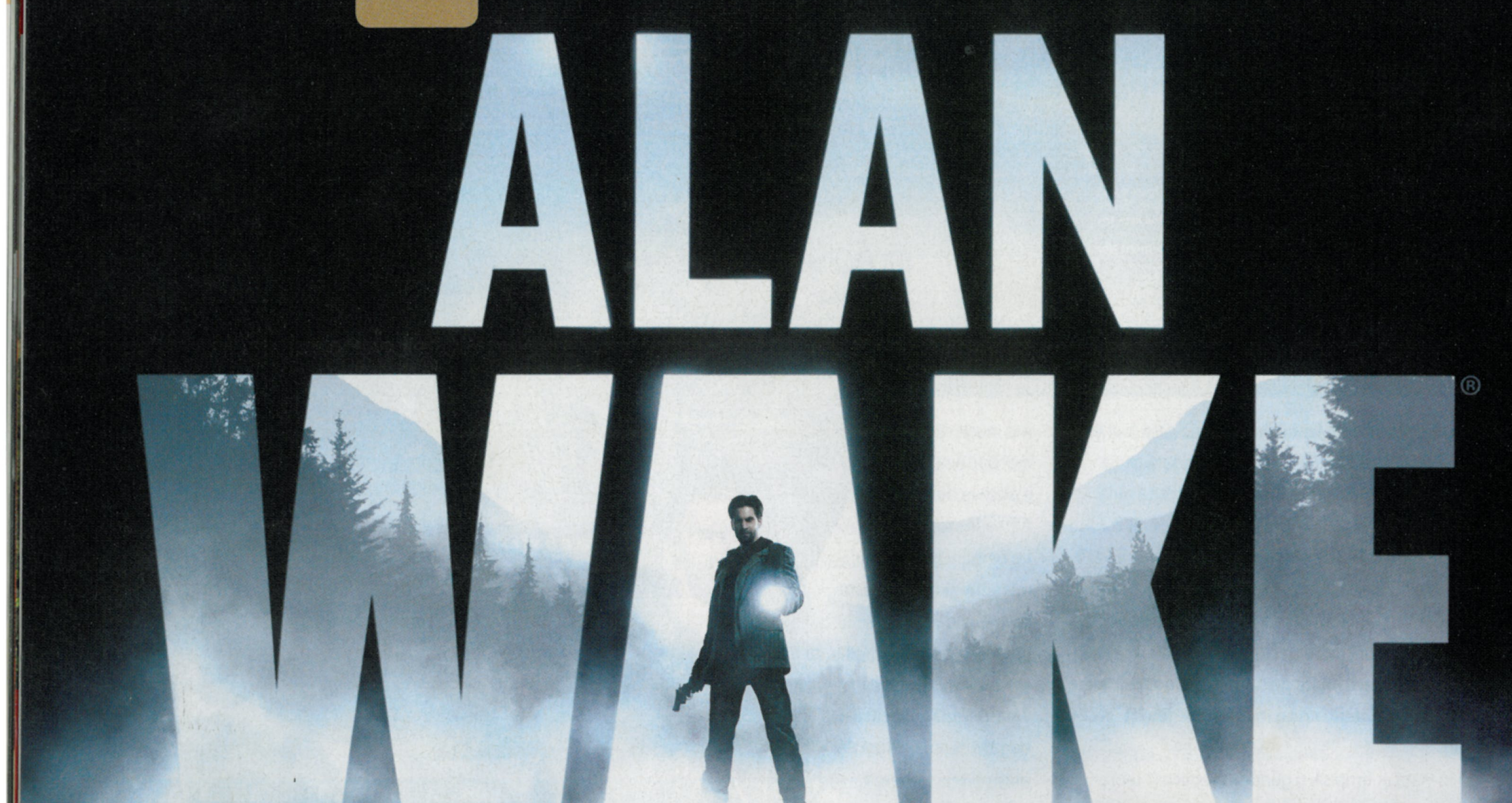
7,8

GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	08



Gen RPG **Producător** Obsidian Entertainment **Distribuitor** SEGA
Ofertant TNT Games, Tel. 021.330.17.19 **ON-LINE** www.sega.com/alphaprotocol

CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core 3.4 GHz **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** 512 MB



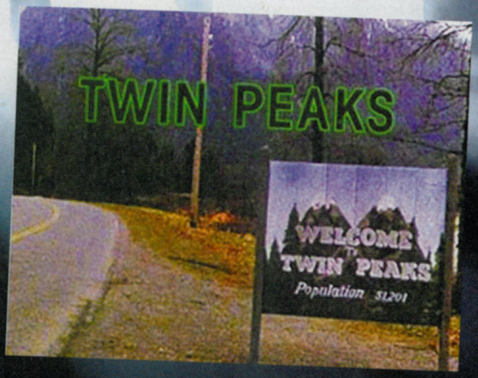
ALAN WAKE

'Tu-i în pix de posedați!

Nu mi-am revenit încă bine din oroarea produsă de imaginea bietului protagonist omonim al iminentului Max Payne, cu trei în coadă, aliniată perfect ideii eroului bătut de viață, chilug, ferit de orice urmă de farmec, uitat de lume și supărat de criză în așa hal încât moralitatea lui nu mai tinde către vreo extremă, ci pendulează viguros între bine și rău – interesu' propriu să fie satisfăcut! Dar curiozitatea de a vedea ce-au mai făcut, între (mult) timp, prin codrul dezvoltării de jocuri Remedy Entertainment m-a împins cu hotărâre către Alan Wake, un titlu ce amenința să devină sinonim cu Duke Nukem Forever. Până de curând. Psychological Action Thriller zice și pe cutie, chestie din care oricine poate deduce că producătorii îți propun să te facă oleacă la cap, până ce eventual o iei razna – aici începe partea de acțiune – și începi să couuusăști cu toporul sau ciotgunu' populația, zonă de unde începe incitația, continuată probabil prin niscai sperieturi mai mult sau mai puțin previzibile sau inspirate. Carevasăzică, nu m-a dezumflat lipsa etichetei Horror și-am purces a vedea ce-au tot remediat producătorii în mulții și lungii ani de producție.

Cu poftă de țâpat

Din primul moment al filmulețului introductiv, e limpede că întreg jocul a fost construit ca un omagiu adus celor mai populari autori și regizori de thrillere și



proză de groază, alde Stephen King, H.P. Lovecraft, Hitchcock și mai ales David Lynch, iar senzația se confirmă pe parcurs, pe de o parte prin decorul povestirii, orășelul Bright Falls, rupt parcă din Twin Peaks, personaje, întâmplări, concepte, dar și prin multiplele tehnici de istorisire și suspansul narativ caracteristic genului. Bunăoară, protagonistul este un scriitor de horror cu mare priză la public, care a mitraliat în rafturi best seller după best seller (dar s-a zgârcit să-și cumpere niște țoale mai de Doamne Ajută), aflat momentan într-o pană de inspirație (la fel de dureros pentru hartist ca niște pietre la prostată și chiar mai ceva pentru impresar, Barry și pentru editură în general), botezat fără pic de rușine sau subtilitate A(lan) Wake. Din fericire, tipul nu e un ratat complet, fiindcă are cel puțin o nevăstuică iubitoare, care s-a gândit să-l mai scoată din peisajul urban aglomerat la o ședință de relaxare într-un orășel de munte obscur, doar-doar o mai vomita animalul niscai texte, să-și poată achita și ea amenzile de parcare. Așa se face că te trezești... coșmărind. În vis, simți nevoia urgentă de a ajunge într-un far și de a te învăța cu regulile și premisa jocului – un tutorial destul de arătos, rapid, interesant și edificator, în care începe să te hăituiască un autostopist, personaj din propria carte, cu gând să-ți dea topoare la scăfârlie că ai profitat de el (literar) și nu i-ai mai scris de atunci. Din fericire, nevastăta te trezește la timp și constați că ațipisei pe locul din dreapta al mașinii, în drum spre Tw... ăăă Bright Falls, așezarea în care urmează să-ți refaci creierii tocați mărunt de New York și cariera de succes. Chestie care chiar se întâmplă, timp de câteva zeci de minute, în care apuci să schimbi politețuri cu localnicii și să admiri de pe bac frumosul peisaj montan și să te oprești la cafeneaua locală, tipic americană, în căutarea tipului care trebuia să-ți dea cheile de la căbănuța închiriată și indicații pentru drum. După un prim contact sinistru cu omuleții de prin crâșmă, care ar putea părea normali doar într-un cadru oficial de azil de nebuni, te alegi cu obiectele căutate, primite însă din mâna unei dudui îmbrăcate în negru, suspecte, care-ți spune că proprietarul nu se simte prea bine și are grijă să-ți ofere un bun venit despre care începi să te întrebi dacă este într-adevăr bun. Și, culmea, se confirmă bănuiala, atunci când, într-un nor de praf lăsat de mașina în care te îndrepți, alături de consoartă, către cabană, apare adevăratul proprietar, alergând după tine cu cheile. Iar lucrurile o iau razna de-a binelea odată ce, după o scurtă ceartă, nevastă-ta dispare, iar atmosfera se schimbă brusc din nou într-una de coșmar – însă unul care te prinde treaz. Îți revii lângă o mașină bușită, undeva pe drumul către lac, lovit la cap și, pe scurt, tot restul jocului încerci să-ți găsești consoarta dispărută, să te dumirești ce e real și ce nu și să dejoci planurile prezenței înfiorătoare care pare să domine nu-chiar-atât-de-pașnica așezare montană.

Bineînțeles, călătoria a fost condimentată cu tot felul de orătănii bipede arhetipale, de la țăranul de munte american, cinstita femeie șerif de provincie, chelnerița oligofrenă cu preocupări intelectuale (adică citește romanele lui Wake), un agent FBI la capătul sănătății mintale, până la tipicul impresar pisălog Joe Pesci-an sau baba aparent paranoică dar înțeleaptă – și alții, majoritatea cu mult mai simpatici (mențiune specială pentru doi roacheri boșorogiți, cu hernie și toate cele, care au luat-o razna – oare?) și reușiți ca personaje decât protagonistul insipid, inodor, incolor și înțolit dubios.



Dale Cooper ar fi mândru de mine



O vacanță relaxantă = moartea pasiuni



Night Springs, Zona Crepusculară locală

Lumina de la capătul lanternei

În Alan Wake, bătălia principală se dă între lumină și întuneric. Acesta din urmă este caracteristic prezenței malefice care plutește peste Bright Falls, de fapt unealta sa principală, cu ajutorul căreia Necuratu' își face cuib în sufletelele bieților localnici și-i transformă în golemi puși pe răutăți. Totuși, conflictul este polivalent prin interpretările pentru care lasă loc, așa că să nu fiți surprinși dacă pe măsură ce butonați vă vin idei crețe cum că ar fi, de fapt, lupta autorului cu lipsa de inspirație sau zbaterea psihică a personajului între normalitate și o nebunie dată de petrecerea a prea mult timp în universul său imaginar. Cert este că de aici vine și principala mecanică de joc, o idee nu întru totul nouă, dar pusă într-un context aplicativ proaspăt. Adicătelea, Alan, pe care-l veți controla mereu dintr-o perspectivă la persoana a treia, are la dispoziție, pentru a scăpa de la ananghie, una bucată lanternă (cu rezervele de rigoare) și tot felul de pistoale, puști și grenade. Șmecheria apare prin faptul că obiectul de iluminat nu are doar scopul evident, ci este o armă foarte importantă. Ză Taken, adică ăia luați de Bezná, sunt protejați de aceasta împotriva oricărei agresiuni tradiționale – mai puțin de lumina de orice fel, care odată concentrată pe ei, începe să alunge tenebrele până în punctul în care ei devin susceptibili împănării cu good ol' bullets. Aici intră în schemă funcția Boost a oricărei lanterne respectabile, care halește bateria cât ai zice „Stai!", dar face o treabă bună prin scoaterea urgentă a întunericului din posedați. Dacă faceți un management bun, aveți mereu grijă să nu consumați setul activ de baterii complet (caz în care musai trebuie schimbat) și să mai faceți slalom printre inamici până își mai revine, altfel riscați să rămâneți fără destule rezerve pentru ce vă așteaptă, adică o țintă sigură. Mecanica funcționează surprinzător de fain, fiindcă trebuie să combini dozarea atentă a luminii și să te joci



Masturbare socială



Some stations you just can't reach



Omu' ca omu', da excavatorul?



Primiţi cu retezatul?

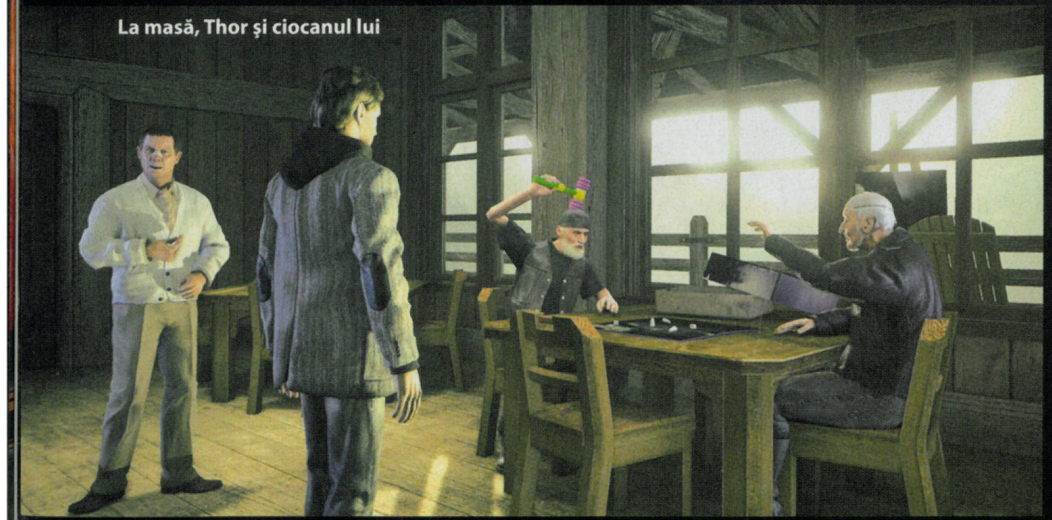
cu fasciculele de pe un inamic pe altul (fiindcă le place să vină în grup), să ţii minte pe care l-ai exorcizat şi în acelaşi timp să le ciuruieşti bine fizicul odată ce devin vulnerabili. Ca bonus, de multe ori, găseşti mijloace externe de a-i căsăpi, fie pornind vreun generator (cu un minigame care făureşte un suspans genial dacă te afli cu necuraţii pe urme), fie mânuind sau activând niscai reflectoare care fac o treabă la fel de bună ca şi boost-ul, fie aruncând în aer butoiaşe. Aici mai intră în schemă şi arsenalul propriu, din care, de departe, cea mai puternică treabă e un pistolaş de semnalizare, care lansează evident proiectile luminoase, cu efecte devastatoare asupra grupurilor sau a duşmanilor mai puternici. Mai există şi flashbang-uri, care fac inamicii să dispară într-un mare „puf!", flare-uri, bune de ţinut opoziţia la distanţă şi câteva alte mijloace de a te dispensa de obstacolele ambulante.

Posădaţii din balamuc

Din menajeria de inamici, se disting câteva tipuri de Luaţi, dintre care amintesc prostimea, adică pe aia normali, unii cu mişcări înfiorător de rapide, foarte enervanţi şi unii mai înalţi şi puternici, foarte păcătoşi şi rezistenţi. E amuzant faptul că recită obsesiv câteva propoziţii şi cuvinte care le trădează fostele ocupaţii, cu voci distorsionate dinamic, care dau un timbru ce variază între calm, jucăuş, sinistru şi malefic – aspect extrem de reuşit. De regulă, vin înarmaţi cu furci, topoare şi alte nenorociri, pe care au prostul obicei să le mai şi arunce către protagonist. Din fericire, dacă eşti cu ochii-n patru, ai timp să apeşi tasta de eschivă. Din nefericire (dar cumva logic, veţi vedea), tasta de eschivă corespunde şi celei pentru sprint, drept pentru care orice tentativă de a fugi începe cu o fereală animată la fel de penibil ca furişatul în Alpha Protocol. Iar rezistenţa lui Wake la efort este cea a unui bătrân cardiac fumător înrăit – pe scurt, nu prea ai cum să creezi distanţă între tine şi posedaţi, fiind obligatoriu să mai arunci câte un flare sau să execuţi niscai eschive spectaculoase – aici capătă logică suprapunerea acţiunilor Sprint cu Dodge. Pe lângă bipezi, Alan mai are ocazia să calce în tot felul de băltoace şi pete de întuneric, cu efecte nu tocmai plăcute (în general, le-am putut evita şi distruge cu lanterna, dar în fuga potârnichii sau în toiul luptei, ai şanse maxime să dai în ele), capcane pentru urşi (auci) sau să fie miruit în meclă de obiecte animate de prezenţe poltergeist-iene întunecate, de la butoaie şi cutii până la utilaje industriale devastatoare, alături de obligatoriul stol de păsări, câtă frunză, câtă iarbă, uşor de evitat prin proiectarea lanternei către el, dar mai greu de ucis la timp în lipsa pistolului de avertizare. Întâlnirile cu buldozere sau combine agricole ţin loc de boss fights, însă pe nivelul de dificultate normal nu sunt tocmai problematice (deşi, recunosc, am murit de câteva ori, din propria-mi prostie mai mult decât lipsa de îndemânare).


Vă-mpuşc pe toate, să moară Hitchcock!

Jocul face o treabă foarte bună în a te ţine într-o teroare perpetuă, cu mici perioade de respiro, iar întâlnirile cu orătăniile enumerate mai sus sunt bine amestecate cu filmuleţe, momente scriptate (punctul culminant al bătăliei de la ferma roacherilor amintiţi mai sus m-a ţinut în priză şi m-a făcut să mă tăvălesc de râs, aviz amatorilor de L4D), secvenţe de alergare, unele foarte bine dozate şi puse în scenă şi puzzle-uri. Din păcate, acestea din urmă nu implică mai mult decât deschiderea drumului, fie că asta înseamnă să porneşti un generator, să tai curentul de pe vreun gard, să găseşti o cheie sau să potriveşti nişte podeţe, başca nişte puzzle-uri de navigare. Mai apar şi tot felul de marcaje misterioase, vizibile doar sub lumina lanternei, care te conduc invariabil către mici ascunzători cu provizii (veţi afla până la urmă cine le-a lăsat şi de ce), însă, chiar şi aşa, jocul te obligă să-ţi schimbi mereu abordarea, fiindcă vor exista cel puţin câteva momente în care tot ce poţi face este să încerci fuga către lumină, ajutat de flare-uri. Checkpoint-urile sunt destul de bine plasate, marcate de obicei de un bec aprins de la bun început sau activabil într-un fel sau altul, în lumina căruia Alan îşi regenerează sănătatea şi mai găseşte, de regulă,câteva provizii.


La masă, Thor şi ciocanul lui

Există şi porţiuni de conducere, nu foarte spectaculoase, dar pe parcursul cărora veţi avea satisfacţia imensă de a exorciza inamicii cu faza lungă înainte să-i jucaţi sub roţi – respectivele bucăţi cu maşini, alături de designul de nivel şi legătura fizică, naturală între locaţii, amintesc de faptul că Alan Wake s-a dorit a fi iniţial open-world. Lipsa de oameni, fonduri şi timp pentru proiectul original, ambiţios, l-au transformat într-un action linear, dar unul cu ceva mai multă libertate de mişcare şi abordare faţă de media genului.

Meanwhile in the forest...

Aşadar, întreg jocul va trebui să alergaţi de la punctul A la punctul B, apoi la punctul C, într-o cursă destul de variată şi condimentată cu tot felul de întâlniri, întâmplări, filmuleţe intermediare şi secvenţe de fugă oarbă. O decizie excelentă a fost aceea de a împărţi acţiunea în şase episoade, fiecare din ele un film coerent în sine, cu început şi cu un sfârşit satisfăcător, dar legat de firul narativ principal. Finalul fiecărui episod este exact ca un final de film, cu melodie şi tot tacâmul (veţi fi surprinşi în mod plăcut de cât de improbabile sunt alegerile muzicale pentru acestea şi totuşi cât de bine se potrivesc în ansamblu), iar titlul pare proiectat pentru a fi jucat segmentat, pe parcursul a şase seri, lux pe care nu mi l-am putut permite, totalizând vreo 12-15 ore de distracţie.

Alan Wake vine cu tehnici narative din cele mai variate, dovadă stând şi faptul că, în timp ce jucaţi, veţi găsi prin niveluri pagini dintr-un manuscris pe care protagonistul nu ţine minte să-l fi conceput. Merită citite, fiindcă adesea descriu o întâmplare care urmează să aibă loc sau dau o altă perspectivă asupra unor lucruri deja petrecute şi asupra ansamblului. În plus, multe sunt foarte bine scrise şi spun multe lucruri despre starea lui Alan din momentele respective (este chiar interesant să rejoci titlul pe Nightmare, singurul mod în care poţi procura absolut toate paginile de manuscris şi să reevaluezi toate întâmplările şi stările lui Alan). Apare din când în când şi ocazia de a citi câte ceva despre istoria locală, despre tot felul de monumente şi instituţii ale Bright Falls. Pe lângă asta, de mai multe ori, Alan va putea deschide un radio pentru a asculta unicul post local şi a lua pulsul prezentului. Nu lipsesc nici televizoarele, pe ecranele cărora veţi putea vedea întâmplări stranii, o versiune parcă nebună a lui Wake, dar şi episoade din Night Springs, serial fictiv din joc, un mini Twilight Zone care explică tot felul de concepte interesante, precum sinuciderea cuantică, dar cu direcţie, dând şi indicii despre ce s-ar putea întâmpla, de fapt, în joc. Dacă aţi jucat titlurile Max Payne, veţi fi deja familiarizaţi cu o parte din metodele de expresie folosite de Remedy, iar dacă sunteţi interesaţi de filosofie asiatică, psihologie (care dealtfel îşi are originile în Asia) şi horror, cu atât mai bine, fiindcă veţi găsi numeroase motive familiare.


Ştiţi cum prinzi nişte zombi? Te ascunzi într-un tufiş şi faci ca creierul.

Din păcate, nu e totul perfect în pădure (lucru care apare exasperant de frecvent), fiindcă Alan Wake duce o lipsă acută de momente memorabile, iar dialogurile şi acţiunea sunt variabile, de la bine la mediocru, fără a atinge vreodată extremele genialului sau penibilului. În plus, grafica genială pe timp de noapte / furtună / coşmar, când efectele de iluminare, jocurile atmosferice şi ale umbrelor fascinează, nu mai ţine pasul pe timp de zi şi atunci când vremea e bună, iar animaţiile personajelor din timpul filmuleţelor intermediare şi lipsync-ul nu sunt la înălţime. Dozajul prea mare de bătut piciorul prin pădure, în atmosfera de coşmar care vă va deveni foarte familiară, ajunge să distrugă spre sfârşit farmecul creat iniţial prin repetitivitate (de asta vă spun să-l jucaţi pe episoade, maxim unul pe zi). Ca să nu mai vorbim de tentative de sperieturi ieftine, care de cele mai multe ori eşuează lamentabil. Formula de gameplay originală, foarte distractivă, alături de povestea incitantă, grafica reuşită, vocile, efectele speciale sonore şi muzica – geniale şi tehnicile narative captivante vă vor ţine în priză însă până ajungeţi cel puţin o dată la final, în ciuda oricărui neajuns, făcându-mă aproape să cred că aglomerarea de stereotipuri şi furăciuni ale genului frizează cumva genialul. Mai ales că nici la sfârşit nu poţi pricepe chiar tot, decât dacă vrei cu tot înadinsul să crezi că ai făcut-o. În tot cazul, DLC-urile pe ţeavă vor mai arunca puţină lumină asupra misterului.

Pe scurt, Alan Wake propune dilema creatorului, scriitorul ca personaj prins în propria poveste aflată în lucru, ale cărei reguli trebuie să le respecte. Face chiar referire la dilema metamorfozei a filosofului chinez Chuang Tzu, conform căreia acesta, dormind, a visat că este un fluture care zboară liber, uitându-şi identitatea reală. La trezire, şi-a dat seama că este inconfundabilul Chuang Tzu dar s-a întrebat totuşi dacă este el cu adevărat Chuang Tzu, cel care a visat că este fluturele sau un fluture care visează că este Chuang Tzu. Ca replică, pot să le transmit producătorilor că m-am simţit bine butonându-l, dar că, în final, au eşuat, fiindcă la finalul jocului, închizând consola, nu m-am întrebat dacă sunt cu adevărat eu, Andrei, cel care a jucat Alan Wake sau Alan Wake, cel care joacă Andrei.

■ **Caleb**



În Alan Wake, nu merge să urinezi pe garduri în întuneric

alternativa


HEAVY RAIN

Un alt thriller cu o abordare foarte interesantă şi captivantă asupra poveştii, care aduce mai mult a film interactiv, în care alegerile tale contează şi ajungi să simţi cu adevărat ce presupune fiecare. Grafică excelentă, sistem de joc atrăgător, dar exclusivitate pentru PS3. Altfel, „lectura obligatorie pentru toate platformele" rămâne Silent Hill 2.

**LEVEL IUNIE 2010*

BUNE:
- atmosferă reuşită, sunet, voci şi muzică excepţionale
- gameplay original, tensionat
- motorul narativ

RELE:
- Alan Wake
- lipsit de momente memorabile
- plin de clişee
- sperieturi ieftine

CONCLUZIE:



Un proiect care a durat mult să se concretizeze, dar nu în formatul ambiţios open-world dorit la început, ci într-o formă mai convenţională, lineară.Inovaţiile aduse de gameplay-ul antrenant, sunetul excelent, povestea captivantă mai ales prin felul în care este spusă şi amestecătura de influenţe aduc un tribut măgulitor genurilor horror şi thriller, care vă va ţine lipiţi de fotoliu până la capăt, în ciuda defectelor evidente.

8,6

GRAFICĂ	08
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	-
STORYLINE	09
IMPRESIE	08



Gen Action/Thriller **Producător** Remedy Entertainment **Distribuitor** Microsoft Game Studios **Ofertant** Gameshop.ro **ON-LINE** www.alanwake.com

EVE ONLINE TYRANNIS

Tot mai departe şi mai departe…

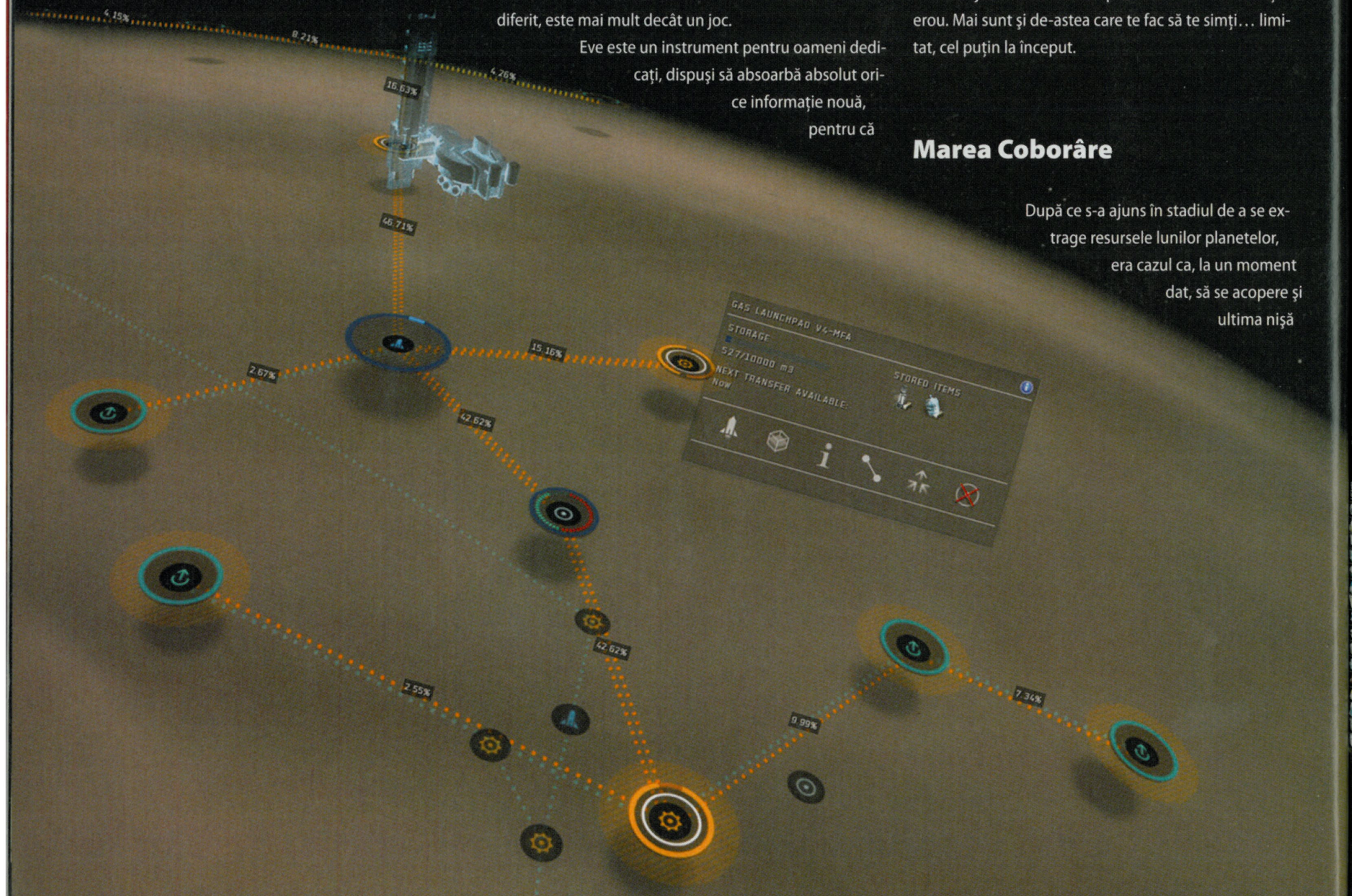
Eve Online este, fără îndoială, MMO-ul cu cea mai constantă evoluţie de pe piaţă. Din aproape în aproape, acest MMO, care este recunoscut de majoritatea criticii ca cel mai avansat şi mai complex joc video al zilelor noastre, s-a transformat atât de radical din 2003 până acum încât putem vorbi fără probleme de Eve Online 2, poate chiar 3, cu diferenţa că nu a cerut jucătorilor săi să plătească scump pentru fiecare bucăţică de conţinut oferită.

După cum ştiţi de pe site-ul oficial, Eve Online a ajuns la al 12-lea expansion oferit gratuit, totalizând peste 300% conţinut suplimentar, după o estimare proprie. Chiar dacă la bază universul New Eden are aceleaşi reguli de existenţă, posibilităţile pe care le are acum un pilot sunt foarte multe, plecând de la misiuni, explorare, minerit, panificaţie, comerţ angro şi cu amănuntul, pvp, world domination, killing bunnies (Guristas adică) etc. Singura problemă rămâne aceeaşi, şi anume că un jucător în continuare trebuie să citească documentaţia amănunţită de pe wiki-uri, forumuri etc. pentru a reuşi să priceapă repede ceva din ceea ce se întâmplă în jurul lui. Ceea ce mă duce cu gândul la clasica întrebare de pe canalul de help – „Unde trebuie să merg ca să fac misiunea X?" şi la clasicul răspuns „Du-te în Elwynn Forest.". Sau „Ce fac cu modulele că nu mai au loc în cargo?" etc. Da, Eve are în continuare un tutorial care însă creează confuzie în mintea unor oameni obişnuiţi să „Pick up and play" şi să sară peste el de la jumătate încolo. Eve nu este WoW sau Warhammer ori Star Trek Online. Eve este diferit, este mai mult decât un joc.

Eve este un instrument pentru oameni dedicaţi, dispuşi să absoarbă absolut orice informaţie nouă, pentru că numai aşa vor ajunge să înţeleagă de ce Tracking Speed este o funcţie de Signature Radius, Speed şi Distance. Sau de ce ai nevoie să foloseşti un Target Painter ori de ce e mai bine în PVE să creşti Armor Resistance-urile, iar în PVP să pui mai multe Heat Sink-uri şi plates sau cum să calculezi DPS-ul etc. Există acel canal de help de unde îţi poţi extrage cea mai mare parte din informaţie, dar nu informaţia care e deja în documentaţia oficială şi neoficială. Dacă vei întreba „Ce skill-uri trebuie să-mi antrenez primele?", ţi se va spune „Reading". Pentru că nimeni nu va sta să-ţi explice lucrurile de bază. Eve e un joc prietenos cu cei care acceptă din start că a fi „gamer" nu are nicio treabă cu ceea ce te aşteaptă. Nu toate jocurile sunt făcute să-ţi ofere satisfacţie din primele minute şi nu toate jocurile sunt concepute să te facă să te simţi erou. Mai sunt şi de-astea care te fac să te simţi… limitat, cel puţin la început.

Marea Coborâre

După ce s-a ajuns în stadiul de a se extrage resursele lunilor planetelor, era cazul ca, la un moment dat, să se acopere şi ultima nişă a produselor oferite pe piaţă de către CCP. Practic, în afară de câteva lucruri nu foarte importante, absolut orice e folosit acum în ciclul economic din Eve este produs şi generat de jucători. Lanţul a fost închis cu introducerea industriei planetare. Începând din acest moment, economia Eve Online este una independentă şi de sine stătătoare, supusă aceloraşi reguli ca şi în lumea reală. Fiecare lucru produs are locul lui şi se încadrează într-un ciclu global care sfârşeşte cu produsele finite necesare… războiului. Pentru că singurul lucru care întreţine economia acestui univers este conflictul. Dacă brusc în Eve lumea nu ar mai lupta, economia s-ar prăbuşi, iar jocul s-ar sfârşi.



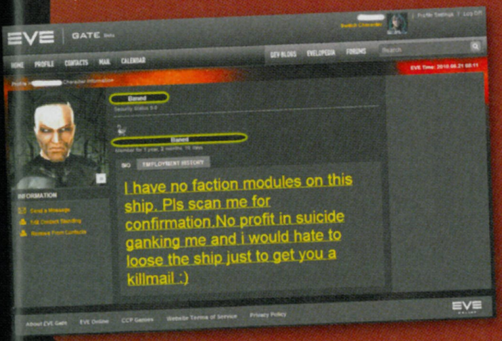
Un singur lucru mai lipseşte în acest moment, şi anume luptele planetare. Iar acestea sunt programate pentru viitor, când CCP plănuieşte să lanseze MMO-ul pentru console DUST 514. Preţioasele instalaţii planetare vor deveni sensibile astfel la atacuri. Evident, vei putea să oferi contracte mercenarilor de pe console ca să îţi apere instalaţiile.

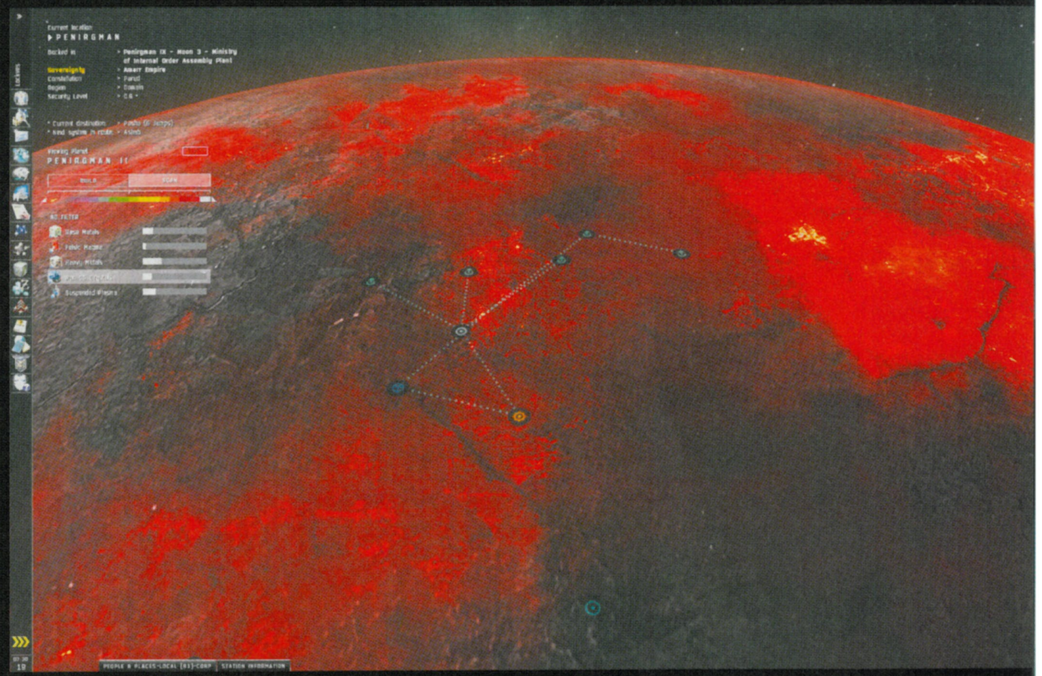
Modul în care funcţionează industria planetară este unul destul de simplu dacă ştii care este lanţul de producţie, de la Tier 1 până la Tier 4. Nişte jucători cu multă răbdare au creat diagrame care sunt clare şi la obiect. Plecând de la ele, poţi vedea ce unde duce.

Eve Gate

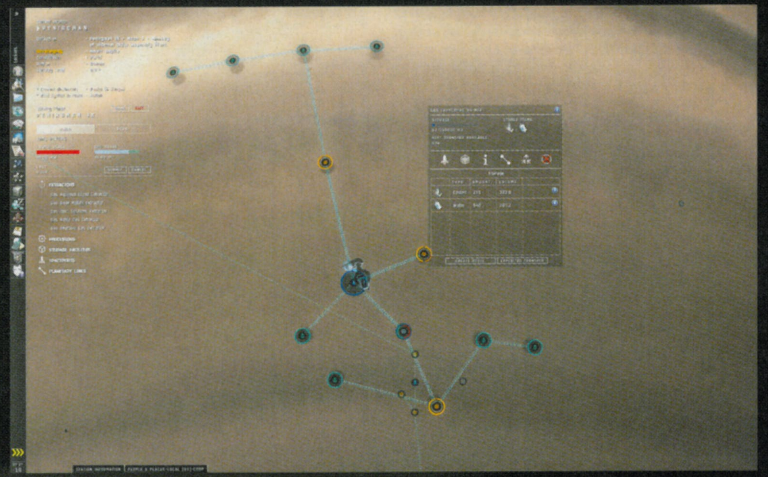
Unul dintre lucrurile foarte importante introduse odată cu Tyrannis este interfaţa web de administrare a contului in-game, pe nume EVE Gate. După Dominion, când a fost în fine introdus browser-ul web full option, capabil să ruleze şi conţinut „embedded", era doar o chestiune de timp să se introducă şi un mod de a-ţi accesa şi modifica anumite date din exterior.
Mi se pare ciudat că nu a fost introdusă mai demult, dar e de înţeles având în vedere că cele mai mari ţepe date într-un joc au fost aici, în EVE.

Ca opţiuni, din nefericire nu-ţi poţi pune skill-uri la antrenat, dar îţi poţi accesa in-game e-mailul şi calendarul, îţi poţi administra contactele, cărora le poţi inclusiv vedea profilul şi trimite mesaje, îţi poţi chiar edita BIO-ul, ai un client de tweeting care face broadcast pe profilul in-game şi altele în viitor cel mai probabil. Personal, aş da orice pentru un OOG chatting client, ca să poţi tot timpul să fii la curent cu ce se întâmplă pe canalele de alianţă când e rost de bătaie. Din păcate, asta nu se va întâmpla niciodată pentru că ştim cu toţii ce obsesie există faţă de spionii invizibili…





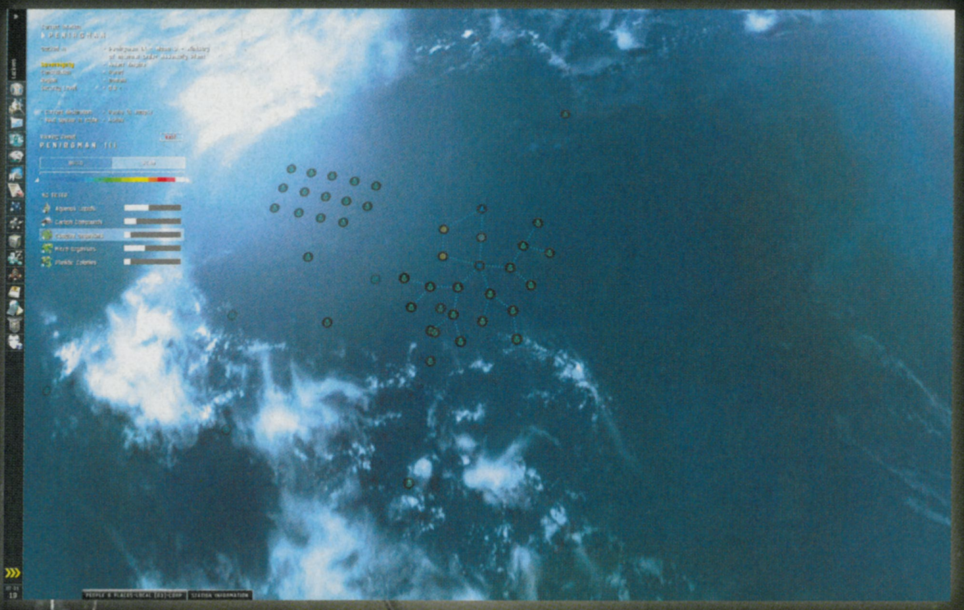
Planete şi structuri planetare



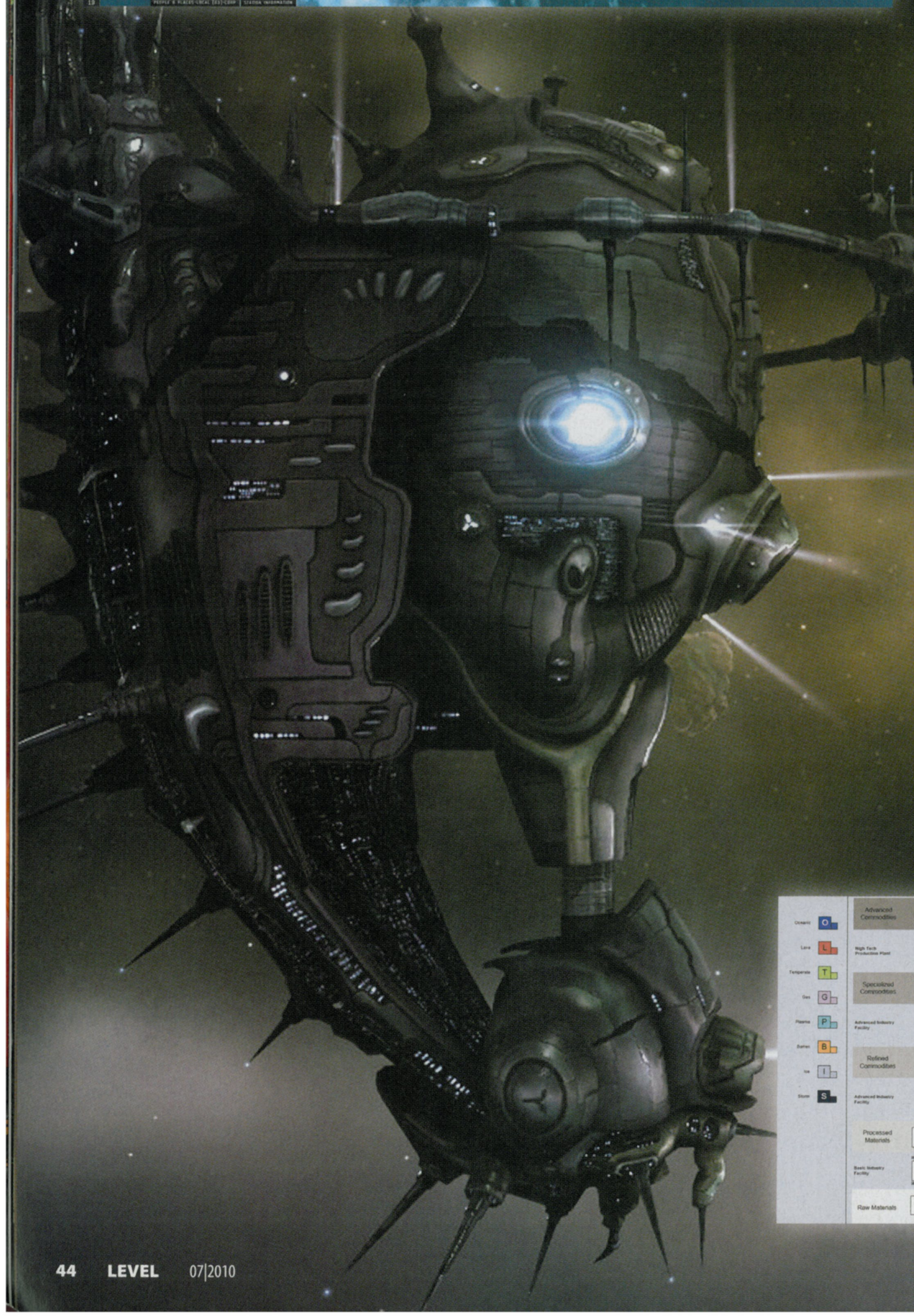
În acest moment, EVE oferă în jur de 55.000 de planete industrializabile. Ele sunt împărţite în 8 categorii – Barren, Gas, Ice, Lava Oceanic, Plasma, Storm şi Temperate. Fiecare planetă este dotată cu un număr maxim de 5 „resurse" distribuite pe suprafaţa sa în mod mai mult sau mai puţin organizat. Fiecare dintre aceste resurse poate fi rafinată şi transformată în materii prime care vor fi folosite pentru Tier-ul 1 de producţie. Pentru a-ţi începe cariera de industriaş, vei avea nevoie de 4 skill-uri esenţiale şi unul adiţional pentru scanări mai bune. Sistemul de producţie este creat în aşa fel încât poţi ajunge chiar şi la Tier 3 de producţie cu resursele de pe o singură planetă. Singura problemă este că nu va fi eficient, deoarece resursele sunt distribuite inegal. Aşa că cel mai probabil va trebui să foloseşti mai multe planete şi să transporţi resurse între ele. Fără acest gen de management interplanetar, vei face ISK exact cât să-ţi iei un Civilian Miner. Evident, poţi suplimenta nevoia de producţie pe un anumit Tier achiziţionând cele necesare de pe piaţă, dar va fi mai scump.

Aşadar, să zicem că ţi-ai ales să porneşti pe o planetă de tip Gas. Cele cinci resurse disponibile sunt





Aqueous Liquids, Base Metals, Ionic Solutions, Noble Gas şi Reactive Gas. Odată antrenate skill-urile, îţi alegi cel mai avansat Gas Command Center posibil şi-l pui în cargo. E interesant faptul că, pentru a amplasa un Command Center pe o planetă, nu e nevoie să fii pe orbita sa. E suficient să-l ai în cargo-ul navei şi să fii în acelaşi sistem solar. Odată ce ai selectat planeta vizată şi ai intrat în Planet Mode, vei putea amplasa acest CC. Înainte de a face asta însă, trebuie să te decizi asupra lanţului de producţie. În acest caz particular, m-am decis să produc Coolant. Am nevoie de Aqueous Liquids şi Ionic Solutions, pe care va trebui să le transform în Water şi Electrolytes. Ca urmare, scanez planeta pentru cele două resurse şi văd care sunt cele mai bogate zone. Cu cât skill-urile de Planetology şi Advanced Planetology sunt mai mari, cu atât am acurateţe mai mare la scan. De asemenea, rezoluţia scanării poate fi variată trăgând de capetele barei care conţine codurile de culoare.



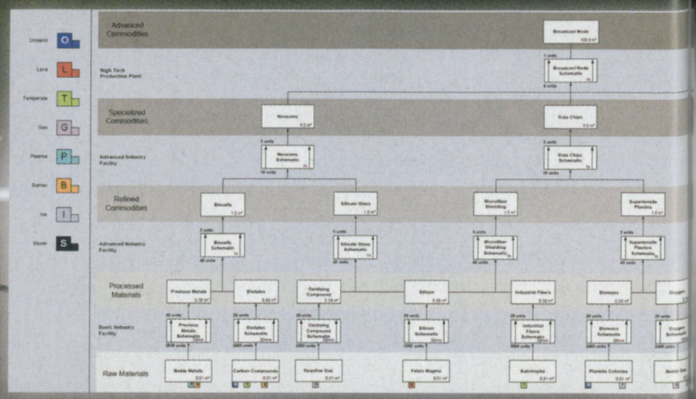
Ciclul de producţie

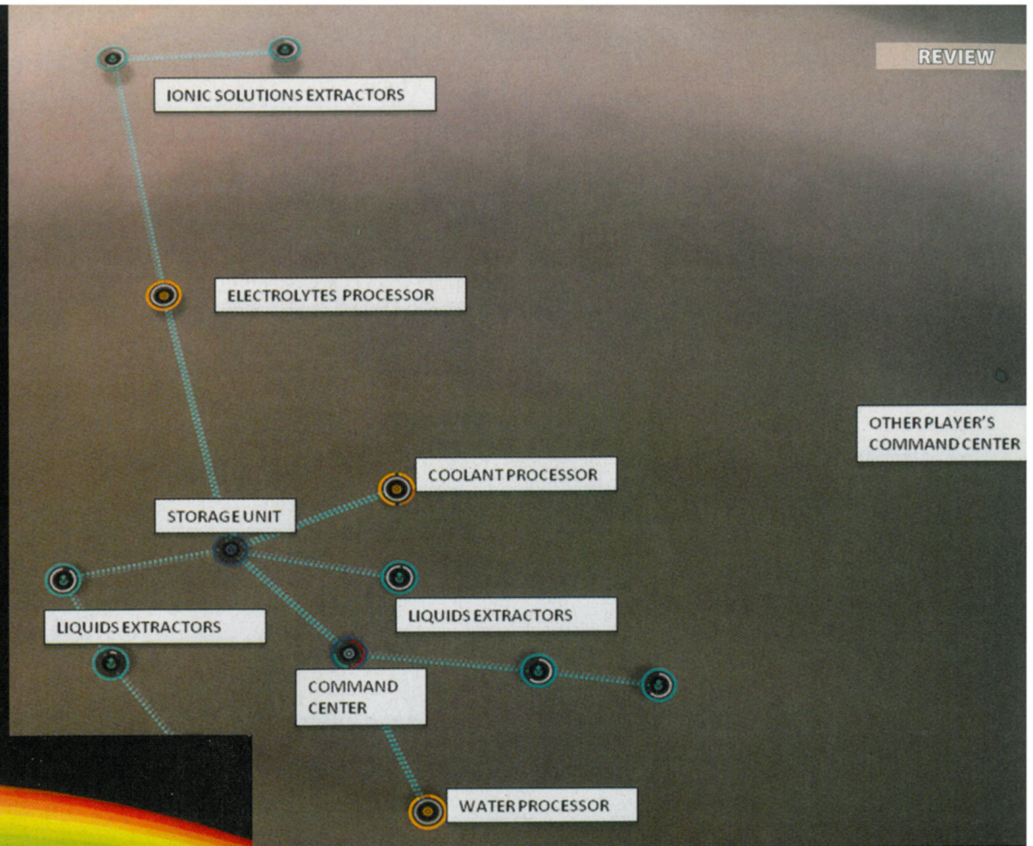
Undeva între aceste zone mă decid să amplasez acest Gas CC astfel încât să-l folosesc ca hub pentru a minimiza lungimea conectorilor. Conectorii consumă CPU şi Power Grid, aşa că trebuie să fie cât mai scurţi. Mai departe, amplasez cele trei Processors, dintre care una transformă Aqueous Liquids în Water, a doua care transformă Ionic Solutions în Electrolytes şi în final a treia, care preia Water şi Electrolytes şi îi transformă în Coolant. Evident, Coolant-ul poate fi mai departe folosit în Tier 3 şi 4 pentru a produce alte lucruri.
Dar în cazul de faţă e suficient să ajung la Tier 2. Pe o altă planetă voi construi o altă reţea care-mi va oferi componentele necesare pentru a produce Tier 4 Organic Mortar Applicators, chestie scumpă (acum 2.400.000 ISK) folosită la construcţia de module pentru navele Tech 3.

Odată procesoarele amplasate, pun un Storage Facility şi apoi extractoare de cât CPU şi Energy Grid mai am, stau cu un ochi la cât generează fiecare pe ciclu, astfel încât să optimizez procesul.
Direcţionez toate resursele către Storage şi de la Storage către Processors şi înapoi (cu menţiunea că va trebui să alegeţi la fiecare Processor lanţul care acceptă ca input resursele respective) şi confirm planul. Totul costă bani, aşa că jocul nu aplică modificările făcute decât după ce apeşi minunatul buton Submit.

Când vei seta Extractors, trebuie să vezi ce resurse ai disponibile şi să selectezi „vâna" dorită. De obicei diferă între ele ca volum şi timp de extracţie, pentru că aceste resurse se consumă într-un timp anume, care este specificat. Trebuie să ai grijă să revii la intervalul acela orar pentru a seta extractoarele din nou.
E o muncă de management serioasă dacă ai astfel de lanţuri de producţie pe cele maximum 6 planete pe care le poţi coordona din skill-uri. Atenţie, nu poţi amplasa decât un singur Command Center pe o planetă.
Odată început ciclul, la anumite perioade de timp vei putea exporta pe orbită (contra unei mici taxe) produsele extrase pentru a le transporta unde ai nevoie sau vinde. Administrarea planetelor se poate face şi de la distanţă, chiar între sisteme solare dacă ai skill-ul corespunzător, lucru care ajută atunci când trebuie să resetezi extractoarele.

Sunt sigur că nu aţi înţeles exact care e sistemul, pentru că una e teoria, alta e practica. Ca să ajung să înţeleg, am pierdut în prima fază vreo 5 – 10 milioane pe iteraţii, pentru că numai încercând puteţi afla cum se face. Dacă nu aveţi ISK, intraţi pe serverul de test, unde puteţi experimenta în linişte.







Ceilalţi...

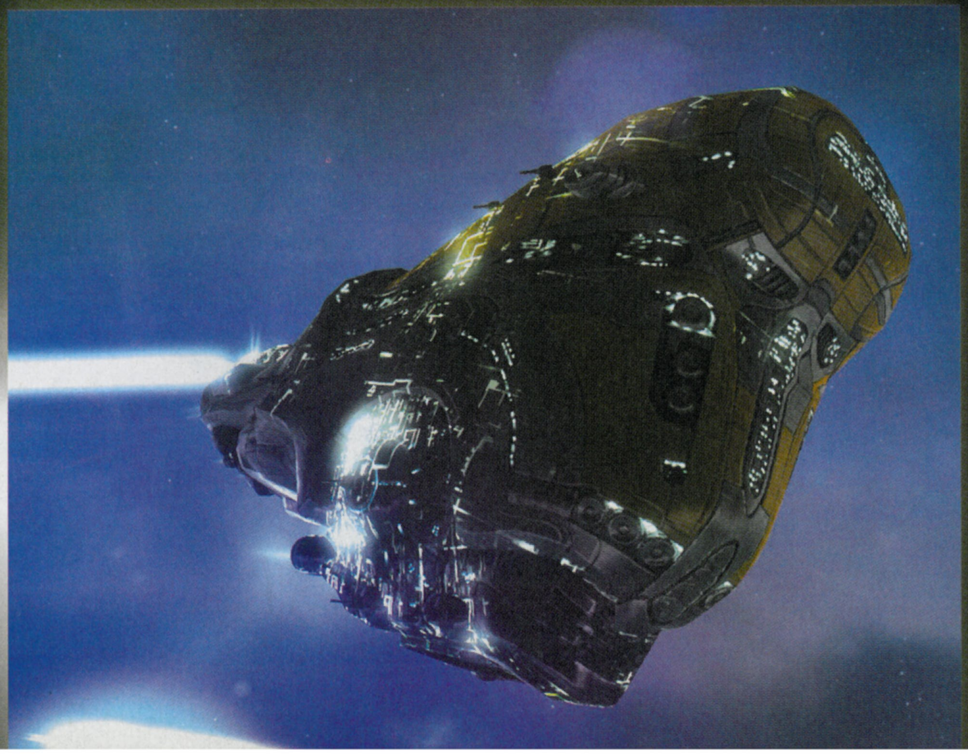
Am constatat cu surprindere că momentan nu există o limitare a suzeranităţii pe anumite resurse într-o anumită zonă. Adică poţi face un CC destul de aproape de cel al altui jucător ca să-i poţi „fura" cumva resursele. Din fericire, nu am observat să mă afecteze direct, ceea ce înseamnă că, cel puţin deocamdată, resursele per jucător sunt infinite. Să vedem ce va fi odată cu lansarea lui Dust 514.

Unul dintre lucrurile pe care ar trebui să le cunoaşteţi este că acest sistem este făcut pentru jucători, nu pentru organizaţii. E gândit să dea de lucru micilor antreprenori astfel încât aceştia să trăiască de pe urma corporaţiilor care au nevoie de resursele lor.

În ceea ce priveşte evoluţia preţurilor, momentan acestea sunt scăzute pentru că există încă plenitudinea dată de rămăşiţele de pe piaţă din sistemul vechi. Însă în câteva luni, lucrurile se vor schimba.
Aşa că alegeţi să produceţi acele componente care se folosesc în producţia de consumabile şi depozitaţi-le până când vor veni vremuri mai bune.

Concluzia e că EVE se aseamănă acum şi mai mult cu lumea reală. Cu această ultimă componentă strategică, jocul a adăugat un nivel de conţinut foarte mare, care va atrage tot felul de oportunişti.
Din fericire, momentan e loc pe cele 55.000 de planete. Dar peste un an nu va mai fi. Iar lipsa de resurse va târî New Eden într-un conflict şi mai violent, de data asta la nivel personal, nu corporatist.
Doamne-ajută!

■ **Locke**



BUNE:
- design bun
- făcut pentru solo-play
- puţine skill-uri necesare

RELE:
- sistem complex, neprietenos
- documentaţie oficială puţină
- micromanagement masiv

CONCLUZIE:



Încă un pas spre perfecţiune.

9,8

GRAFICĂ	10
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	10
IMPRESIE	10



Gen Space MMO **Producător** CCP **Distribuitor** CCP
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** www.eve-online.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** 1,5 GHz **Memorie** 1 GB RAM
Accelerare 3D 64 MB



Gladiatorii asfaltului

SPLIT/SECOND VELOCITY

Split/Second a avut parte până acum nu numai de un preview, dar şi de un hands-on pentru care am dat o fugă până în Brighton, un orăşel situat pe coasta sudică a Marii Britanii. Este locul în care studioul Black Rock a dat naştere excelentului Pure, o nebunie de joc în care ATV-urile ţin capul de afiş şi adrenalina la cote ameţitoare.
Acum, proaspăt scos de pe linia de asamblare, ne oferă Split/Second, un joc care încearcă din răsputeri să reînvie atmosfera jocurilor de curse de odinioară, în care concurezi şi detonezi explozii catastrofale în acelaşi timp. Pe locuri, fiţi gata...

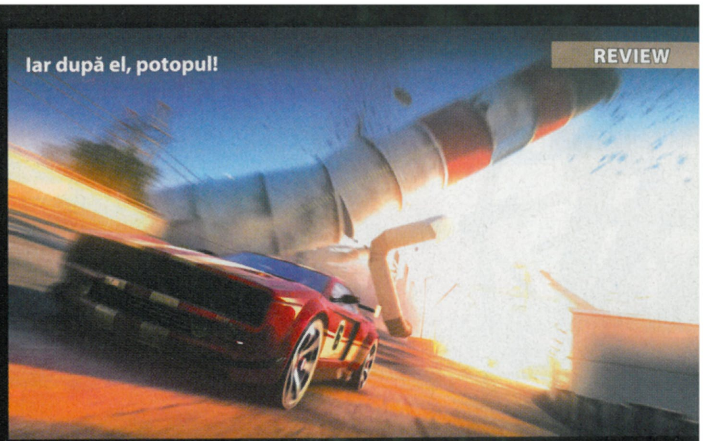
Motor!

Ideea este simplă, dar în acelaşi timp inventivă. Pe scurt, unui producător de televiziune de peste ocean îi vine ideea dementă de a realiza show-ul de televiziune suprem, în care opt concurenţi îşi aleargă bolizii către linia de sosire pe traseele de pe un platou de filmare mai puţin obişnuit: un veritabil oraş în miniatură, în care aproape orice element din decor îţi poate exploda oricând în faţă, aruncându-te în aer. Şmecheria constă în faptul că fiecare concurent are la dispoziţie o scală gradată împărţită în trei segmente, care se umple pe măsură ce execută diverse manevre riscante, cum ar fi drift-uri, salturi, draft-uri în spatele altor bolizi şi altele asemenea. Umple bara gradată suficient de mult şi vei observa la un moment dat cum apare o iconiţă deasupra concurentului din faţa ta, fapt ce te avertizează că poţi declanşa un aşa-zis power-play - o explozie sau un mecanism mortal ce are mari şanse să-l trimită pe ghinionist la ghebe. Efectele acestora nu sunt, însă, permanente, adversarul având şansa revenirii în cursă după câteva secunde de buimăceală, dar îţi dau suficient de mult timp ca să-l depăşeşti. Apoi, dacă umpli scala gradată la maximum, adică toate cele trei segmente ale ei, ţi se oferă şansa declanşării unei uriaşe explozii ce alterează definitiv traseul, dând naştere unor noi rute şi probleme nefericiţilor care au avut ghinionul să se afle la locul şi momentul potrivit, căzând în capcana pe care ai întins-o. Aceasta poate fi o clădire care ţi se poate prăbuşi în cap atunci când ţi-e lumea mai dragă sau, dacă ai noroc, în faţă, caz în care vei schimba imediat asfaltul cu unul dintre etajele acesteia pentru a continua cursa, dar poate fi şi un turn de control, o benzinărie, un vapor care o ia razna, spulberând debarcaderul cu tot cu tine, ba chiar şi un ditamai avionul de pasageri, ce se prăbuşeşte ameninţător către maşina ta. În cel mai fericit caz eşti măturat de cupa unei macarale sau o gigantică bilă metalică folosită la demolări, zdrobit de o antenă radar, spulberat de un butoi cu explozibil, strivit de o basculantă azvârlită ca la popice dintr-un elicopter şi distrus de cisterne cu benzină şi maşini parcate „regulamentar". Depinde numai de tine şi de noroc să eviţi cu eleganţă capcanele, mai mult la mustaţă, dat fiind faptul că toată nebunia asta se petrece la viteze ameţitoare.


Întâlnire cu un butoi


La ghebe!


Siingur... atât de siingur...


Iar după el, potopul!

Divers, diferit

Campania solo este împărţită în episoade, alcătuite, la rândul lor, dintr-un anumit număr de evenimente competiţionale. Pe parcursul fiecărui eveniment poţi câştiga puncte, în funcţie de poziţia pe care te clasezi la final, rezultatele bune fiind recompensate cu bolizi noi, mai puternici, şi accesul în cursele de elită, apogeul fiecărui episod, însă Split/Second se abate de la reţeta clasică, condimentând-o cu elemente noi, ce îmbogăţesc experienţa de joc. Astfel, pe măsură ce avansezi în carieră, deblochezi accesul la evenimente mai puţin „obişnuite", cum ar fi curse contra-cronometru în care power-play-urile sunt declanşate automat, în care trebuie să eviţi rachete lansate de elicoptere şi butoaie explozive aruncate din camioane.

Dar fără un gameplay echilibrat, Split/Second nu şi-ar putea face bine treaba şi, tocmai de aceea, în sprijinul jocului vine un AI suficient de combativ ca să te ţină în corzi, să simţi că ai transpirat pentru un loc fruntaş. Adversarii controlaţi de AI se pot folosi la fel de bine de power-play-uri ca şi tine, declanşându-le împotriva ta de câte ori li se dă ocazia, însă aproape întotdeauna există moduri de a le evita capcanele. Iar ca să reuşeşti asta, trebuie să fii cu ochii în patru tot timpul şi să reacţionezi rapid şi cu precizie atunci când este nevoie. Când l-am încercat pentru prima oară, cu multe luni în urmă, m-am temut că, odată ce am ajuns în fruntea plutonului, cursa ar putea înceta să mai fie interesantă, însă Black Rock a şlefuit suficient de bine experienţa de joc astfel încât să nu se întâmple asta. Pentru că întotdeauna îţi va sufla cineva în ceafă şi nu trebuie să fie foarte aproape de tine în spate pentru a-ţi putea fura victoria, uneori chiar cu o secundă înaintea liniei de sosire.

Cursele de elită şi cele oferite ca bonus sunt, de departe, ceva mai dificile. Unele sunt diabolic de grele şi te obligă să le repeţi de mai multe ori dacă nu te mulţumeşti cu locul doi sau trei. În astfel de situaţii, alegerea maşinii potrivite este la fel de importantă ca şi timpii de reacţie, pentru că fiecare vine cu propriile ei avantaje şi dezavantaje. Pe anumite trasee, de exemplu, o maşină mai rapidă nu este întotdeauna cea mai bună alegere, pentru că poate fi mai puţin manevrabilă sau rezistentă la explozii decât cele alese de adversari. Aşadar, să nu vă miraţi dacă la finele unei curse vă veţi trezi pe ultimul loc. Pur şi simplu v-aţi chinuit cu o maşină care nu se potrivea cu decorul. Reluaţi cu alta :).


Cineva n-a legat bine butoaiele alea


Nici măcar n-am mirosit-o



De la vapor, la portavion

Avem di tăti

Modurile de joc sunt diverse şi includ, alături de cursele „clasice" în care trebuie să te clasezi pe un loc


Slalom printre rachete



Numai vapor să nu fii



fruntaş la final, aşa-zisele Detonator, Elimination, Survival, Air Strike şi Air Revenge. Dar să detaliem puţin.

În cazul unui eveniment de tip Elimination, trebuie să eviţi clasarea pe ultima poziţie în timpul cursei timp de un minut sau ceva mai mult, altfel bolidul îţi explodează, iar cursa ia sfârşit. Ultimul şi singurul rămas în cursă câştigă. Modul Detonator merge pe aceeaşi idee, fiind tot o cursă contra-cronometru, însă aici eşti singur pe traseu, iar power-play-urile sunt declanşate automat de AI.

Pe de altă parte, Air Strike este exact ceea ce sugerează numele, o cursă în care piedica o reprezintă un elicopter de asalt ce lansează rachete pe pistă după un anumit tipar, diferit la fiecare rafală.
Ai trei vieţi la dispoziţie şi, cu cât eviţi mai multe rachete, cu atât mai mare va fi şi scorul la final. Nu ai voie să te opreşti sau să încetineşti. În schimb, în cazul curselor de tip Air Revenge, eschivele reuşite încarcă o scală gradată, iar în clipa în care ai atins baremul de pe ea, poţi întoarce rachetele împotriva elicopterului. Dar pentru a câştiga lupta, trebuie să te încadrezi într-un anumit interval de timp.

În fine, ultimul exemplificat, dar nu şi cel mai puţin ciudat, este modul Survival. În acest caz, trebuie să concurezi împotriva altora pe un circuit străbătut de camioane din care cad butoaie de două tipuri – albastre, care te deviază de la traseu sau te încetinesc, şi roşii, care te aruncă în aer. Din nou, ai trei vieţi la dispoziţie, iar scorul final depinde de numărul de butoaie pe care le-ai evitat. Producătorul a declarat, la un moment dat, că putem concura la nesfârşit în acest mod de joc, dacă o facem în multiplayer. Îl cred pe cuvânt şi vă las pe voi să încercaţi.

Totuşi, nu toate modurile de joc din campanie se regăsesc şi în multiplayer, unde avem doar Race, Survival şi Elimination. Ce-i drept, nici nu ştiu cum ar fi putut fi implementat modul Air Strike, astfel încât să fie nu numai competitiv, dar şi atrăgător pentru mase. Anyways, multiplayer-ul, aşa cum este el, a fost bine realizat. Acţiunea se desfăşoară exact ca în single player, însă faptul că joci împotriva altor jucători face cursele mai palpitante şi mai imprevizibile, deoarece este mult mai greu să ghiceşti momentul în care se va declanşa următorul atac exploziv împotriva ta. Dar vă recomand să terminaţi campania solo înainte de a vă avânta online, deoarece numai aşa le veţi putea face faţă concurenţilor care au deblocat deja toţi bolizii şi au de unde alege. Colac peste pupăză, nu poţi alege o sesiune de joc dintr-o listă de servere, pentru simplul motiv că această posibilitate nu există, şi este cam greu să găseşti un lobby. Odată ce ai găsit unul însă, treaba va merge ca unsă. Dar cu condiţia să nu ieşi din joc.

Pi cai, că se filmează!

Split/Second arată şi sună bine, fără a excela. Sincer să fiu, nici nu prea ai timp să caşti în voie gura, când stai cu gândul la următoarea explozie, încercând să ghiceşti momentul în care se va declanşa. Experienţa de joc este cam tot ce contează, iar la acest capitol Black Rock punctează cel mai mult. N-ar fi stricat însă, mai multe ore de joacă, campania solo însumând maximum 10 ore de vânzoleală, dar poate că DLC-urile vor rezolva şi problema asta. Şi să fie gratuite. Dar când şi dacă acestea vor veni vreodată, om vedea. Până una-alta, eu vă recomand să îmbrăţişaţi oferta. Split/Second: Velocity este un joc intens, distractiv, provocator şi mai ales diferit de orice alt joc de curse arcade. Miroase a franciză.

■ KiMO


Ups! Scuzaţi, nu v-am văzut

alternativa


BLUR

Nu îl recomand pentru simplul motiv că nu am altceva la îndemână. Blur a fost lansat aproape concomitent cu Split/Second: Velocity şi vine, la rândul lui, cu o abordare diferită a genului, îmbinând cu succes două stiluri diferite de joc. Aflaţi mai multe despre el din review-ul lui Koniec, chiar în această ediţie.

*LEVEL IULIE 2010

BUNE:
- diferit de orice altceva, în sensul bun
- control excelent şi veridic al bolizilor
- provocator
- vrei mai mult

RELE:
- nu ţi se dă mai mult
- găseşte cam greu o sesiune de joc online

CONCLUZIE: Split/Second nu este un simulator auto, dar bolizii se comportă, până la un punct, foarte veridic din punctul de vedere al controlului, iar asta îl ajută mult. Mai mult, abordează genul într-un mod unic, reuşind să aducă prospeţime într-o mulţime de arcade-uri, care ezită să se abată de la reţeta originală. Dar mai important este că o face cu succes, chiar dacă nu pentru mult timp.

8,2

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	08

Gen Arcade Auto **Producător** Black Rock **Distribuitor** Disney
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** disney.co.uk/split-second-velocity

CERINŢE MINIME: **Procesor** Intel Pentium D 3.0 GHz sau echivalent AMD **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM



LOST PLANET 2™

Centrală la purtător

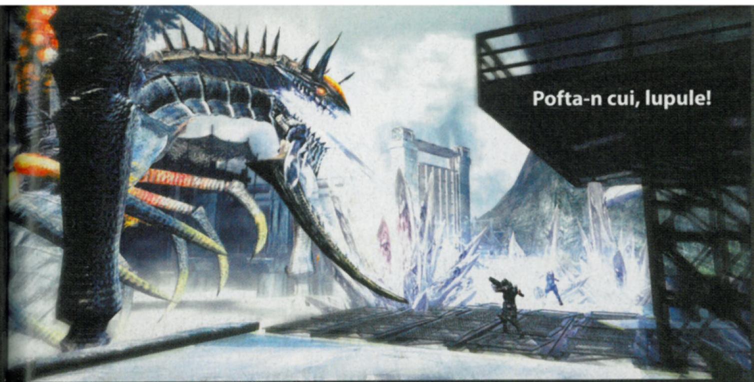
Cât de căscat trebuie să fii să pierzi o planetă? Am mai auzit de oameni care își pierd o cheie, o batistă, actele de la mașină sau poate hai, chiar un copil în mall, dar să pierzi o planetă... e un pic cam nasol. Ar trebui să-ți pui niște probleme. Sau poate, în viitorul îndepărtat, când lumea colonizează spațiul în prostie, când planetele îți atârnă de cureaua pantalonilor, să pierzi o planetă nu e chiar așa de speriat. Oricum, eu unul dacă aș ajunge vreodată să-mi pierd o planetă, cred că m-aș da un pic de ceasul morții și, mai mult ca sigur, aș ascunde acest lucru de restul oamenilor care au încă planetele proprii sub control. Dar să ajungi să faci un joc despre o planetă pierdută este un pic cam mult. Este ca și cum ți-ai pierde, nu știu... Rolls Royce-ul printre Dacii și nu ai reuși să-l recuperezi, iar apoi te-ai lăuda cu acest lucru. Hai să zicem că merge prima oară, dar să o faci și a doua oară? Lost Planet 2! Ooops, I did it again!

Evident că jocul nu are nici în clin, nici în mânecă cu o planetă pierdută per se, dar când am auzit titlul pentru prima oară, l-a asta m-am gândit. Cine a pierdut o planetă? Vreau să-l văd și să-i dau vreo două. Și nu planete...





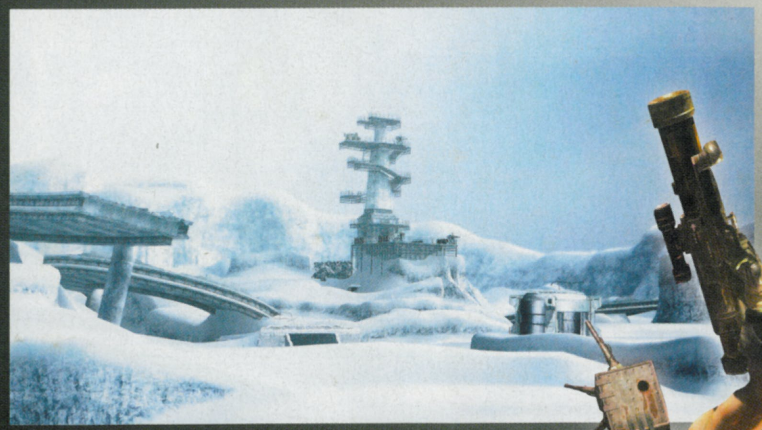
Oare o fi cu mine în echipă?!



Pofta-n cui, lupule!



The stupid ones





Căldura inimii vs. răceala mediului

Pentru mine, ca un joc să fie bun, trebuie să îmi ofere mai ales o poveste interesantă. Aș putea să trec cu vederea foarte multe puncte slabe ale jocului dacă măcar intriga mă stimulează cât de cât. Nenumărate jocuri cu un potențial imens au clacat în momentul în care nu reușeau deloc să mă atragă în universul creat de ele, întristându-mă prin povestea mai mult decât cretină sau chiar prin completa sa lipsă. De la unele jocuri știi că pur și simplu nu trebuie să te aștepți la prea multe, așadar ridici din umeri și este chiar posibil să le dai o notă mare datorată unui cumul de factori pozitivi luați de tine în calcul. Dar de la altele, de la jocurile mari, jocurile cu pretenții, jocurile cu bugete de producție imense, te aștepți să rupă gura târgului.



Cam asta este problema mare a lui Lost Planet 2. Deși producătorii au fost trași la răspundere de comunitatea jucătorilor din toată lumea pentru povestea mai mult decât subțire din primul joc al seriei și te-ai fi așteptat ca în partea a doua să țină cont de doleanțele noastre, iată că s-au lăsat și mai mult pe tânjală la capitolul storyline.

Am trecut prin multe misiuni până să îmi dau seama ce se întâmplă în joc. Relativ să-mi dau seama, căci nici acum nu sunt convins că am înțeles prea multe din ce se întâmpla pe E.D.N. III (planeta pierdută). Lipsa detaliilor despre cine, ce și de ce se bate pe parcursul poveștii este de-a dreptul debusolantă. Nu știi cine sunt ăia buni și ăia răi decât târziu în joc și nu pentru că ar fi un mister, ci pentru că pur și simplu nu ai niciun fel de informații din care să înțelegi ceva. De altfel, lipsa informațiilor este componenta principală a jocului, căci nu beneficiezi de informații despre absolut nimic.

Lost Planet 2 nu se bucură de aportul unui erou cu care te poți identifica pe parcursul jocului, nu face nimic să te lege de personajele pe care le ai sub control. De-a lungul jocului ajungi să controlezi mai multe personaje, aparținând diferitelor facțiuni de pe planeta în cauză. Dar cine sunt ei, ce fac și ce vor este învăluit în mister. Tot ce am putut înțelege este că una dintre facțiuni, de altfel și cea mai puternică, era o corporație ce urmărea distrugerea planetei pentru a capta energia termică rezultată în urma conflagrației, iar că restul facțiunilor încercau să i se pună contra, cumva devenind băieții buni, deși erau niște bandiți, hoți și ucigași.

Astfel, pe rând ajungi să faci misiuni ba pentru unii, ba pentru alții, misiuni complet lipsite de logică pe moment. Ba chiar la un moment dat am simțit un gust amar în gură, când am ajuns să lucrez pentru scursurile



Mi se spune l'uomo popostrello



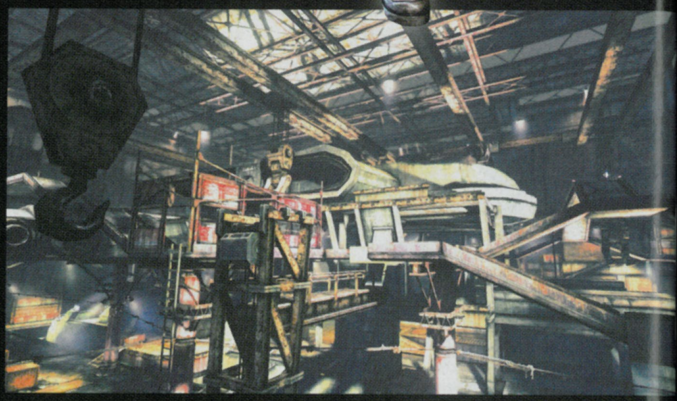




deşertului, nişte personaje stereotipe, tipic americane. Iar când spun tipic americane, mă refer la modul în care mexicanii sunt văzuţi de către americani. Ca nişte imigranţi ce vorbesc prost engleză, sunt lipsiţi de onoare şi omenie şi sunt proşti de dau în gropi. La propriu. Unul dintre momentele ce se doreau comice în joc mai mult ca sigur că a ajuns să supere decât să provoace zâmbete.

Întreaga intrigă a jocului se învârte în jurul energiilor termice pe care planeta le are de oferit. Până spre sfârşitul jocului, singura modalitate de a intra în posesia acestei energii era de a ucide ceva sau pe cineva şi a-i asimila căldura degajată. Această energie termică este forţa motrice a oricărei fiinţe sau aparaturi de pe planetă. Fără ea, nimic nu funcţionează. Iar când planeta pe care te afli este aproape în întregime acoperită cu gheaţă, importanţa sa creşte exponenţial.

Akridul şi genocidul



Ce poate recolta colonistul pe E.D.N. III pentru a intra în posesia binecuvântatei călduri? Nimic altceva decât fauna locală. O faună care nu priveşte deloc placidă la exterminarea sa rapidă. Toate formele de viaţă de pe planetă sunt cunoscute sub numele generic de Akrid, iar fiecare specie beneficiază de un număr de cod. Aceste animale sunt de la mărimea unor căţei, până la unele ce ating dimensiunea unui portavion şi pe fiecare dintre ele trebuie să le loveşti în punctele termice sensibile, altfel nu le pasă nici cât negru sub unghie că reverşi peste ele încărcătoare întregi.

Spre deosebire de primul joc al seriei, în care totul se petrecea în zăpadă, acum gameplay-ul este mult mai variat. Se poate spune că varietatea este chiar punctul forte al acestui joc. Sunt convins că, dacă se investea aceeaşi muncă în poveste şi tweaking de gameplay la fel ca la designul de nivel, jocul ar fi fost o capodoperă. Niciuna dintre misiuni nu seamănă cu alta. În niciun caz nu vei fi plictisit de aceleaşi lupte, pe aceleaşi câmpii sau coridoare. Te vei bate în mijlocul furtunilor de zăpadă, în catacombe, în junglă, în deşert, ba chiar şi în spaţiul cosmic. Şi vei face asta ajutat de mirobolantul AI pus la dispoziţie de prietenii noştri de la Capcom. Nu există frustrare mai mare decât jocul în echipă cu AI-ul. Sunt atât de proşti încât îţi vine să te dai cu capul de pereţi. În bătăile de zi cu zi, nu le duci dorul prea tare, căci cu sau fără ei tot tu faci curăţenie. Ţi se rupe un pic inima când vezi că rămân blocaţi în uşi, că trag în pereţi sau că fac alte tâmpenii, dar apoi ridici din umeri, te duci şi rezolvi problema. Dar altfel stă treaba când ajungi la final de capitol, te baţi cu zmeul zmeilor şi vezi că nu mai apuci să faci nimic, pentru că prostanii stau şi cască gura ca la Tom şi Jerry. Adevărul e că şi au la ce. Fiecare dintre boşii de final de capitol este impresionant, plus că trebuie să faci un adevărat tur de forţă pentru a-i dărâma. Slavă Domnului că există posibilitatea de a juca în cooperativ, căci fără ajutorul nepreţuit al lui KiMO, eram probabil şi acum blocat în tren.

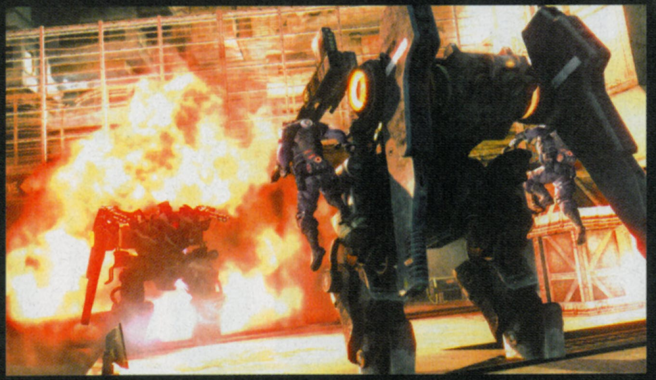
Cu atât mai frustrant devine totul la sfârşit de capitol, când numărul de încercări pe care le ai la dispoziţie pentru a ucide un boss este limitat de numărul de data posts pe care le ai sub control. Aceste data posts sunt un fel de checkpoints sub formă de stâlpi pe care le poţi cuceri de la inamic pe măsură ce avansezi în capitol. Fiecare dintre ele îţi oferă o viaţă, putând să te respawnezi la oricare dintre data post-urile din jur. Faza ultra nasoală este că, în momentul în care ajungi la final de capitol, te iei în piept cu un akrid cât Casa Scânteii şi eşti ajutat doar de AI, ai cam feştelit-o.
Căci fiecare boss are câte un punct slab, dar care este atins doar dacă echipa funcţionează cum trebuie. Iar tu şi AI-ul nu faceţi deloc o echipă bună. Aşa că aşteaptă-te să alergi dintr-o parte în alta, rugându-te ca, până ajungi la supapa de răcire, să nu dispară muniţia din tun,


Facem stopu'?


Lupta pentru supremaţie între Rapidul de şi 10 şi Personalul de şi Buhuşi

cioare pe orice şi oricine. Mai ales dacă ai cu cine să joci în cooperativă, o armată de bezmetici în VS-ur vor nivela tot ce le stă în cale. Aproape fiecare dintre ele poate folosi două tipuri diferite de arme, pe care le poţi schimba între ele sau culege de la VS-urile doborâte şi te vor ajuta să treci prin adversarii atât umani, cât şi akrid cu indiferenţa unui elefant faţă de muşte. Păcat că orice ameţit





sau alte asemenea detalii despre care AI-ul nu are habar. Şi să nu dea Sfântul Petre şi Treimea să pierzi toate vieţile culese pe parcurs cu greu din data posts, căci vei lua tot capitolul de la capăt, iar capitolele sunt lungi cât o zi de post.

Jocul mai are şi alte scăpări, nu doar un AI prost sau lacune în poveste. Nici pe departe. Poate cele mai frustrante momente ale jocului sunt cele în care mori fără să trebuiască să mori. Probabil pentru a compensa un pic prostia AI-ului, pentru a nu te face să crezi că toţi inamicii stau la 10 metri în faţa ta şi nu sunt în stare decât să se zgâiască la tine. Jocul abuzează de puterea knock back-ului. Cele mai multe morţi le-am avut în momentele de doi lei în care mă aflam într-un vehicul în mers (şi sunt destule misiuni în care alergi pe trenuri sau pe platforme în mişcare) şi un amărât de lunetist sau un prost cu un aruncător de rachete îmi trăgea una în freză şi zburam din mers. Nu ar fi nimic dacă aş fi fost îmbrăcat ca Winnetou, doar în şnururi de piele, dar călăream ditamai VS-ul (Vital Suit), pe care ar fi fost greu să-l urneşti din loc lovit de tren.

Că tot am ajuns la VS-uri, trebuie să vă vorbesc un pic despre aceste maşini de tocat carne. Pe parcursul jocului ajungi să te caţeri în tot felul de transformers, care mai de care mai fistichiu şi mai periculos. De departe, cel mai interesant a fost elicopterul care s-a încăpăţânat să dea cu mine de pământ de două ori, până am reuşit să-l îmblânzesc. Cu ajutorul VS-urilor ajungi să calci în picioare pe orice şi oricine.

te poate împinge de pe bordură cu un plici, fără pic de respect pentru gabaritul tău.

În gaşcă

Cea mai interesantă parte a jocului poate fi considerată însă multiplayer-ul. Se pare că este singurul punct cu adevărat bine pus la punct de către producători. Dar sunt convins că întreg jocul ar fi fost bestial dacă nu te loveai de AI-ul mai mult decât idiot. Modurile de multiplayer încearcă chiar să-ţi ofere şi recompense pentru prestaţia ta în modul online. În principiu, poţi deschide noi arme cu care să împarţi prăpăd în stânga şi în dreapta, dar de cele mai multe ori ţi se dă posibilitatea de a-ţi ataşa numelui diferite titluri cretine sau nişte emotes speciale. Nimic spectaculos.

Oricum, este clar că jocul este destinat să fie jucat în multiplayer, inclusiv în campanie.

■ **Koniec**



ternativa


GEARS OF WAR 2

Mult mai bun decât jocul de faţă, Gears of Wars 2 îţi oferă exact ce ai vrea de la un joc cu pac-pac în cooperativă. Provocări pe măsura talentului fiecăruia, o poveste interesantă şi un design de excepţie fac din Gears of War 2 fratele mai mare, mai deştept şi mai frumos al lui Lost Planet 2.

**LEVEL FEBRUARIE 2009*

BUNE:
- grafica bună şi variată
- luptele cu boşii sunt incredibile
- un multiplayer ce te poate ţine în faţa televizorului ore întregi

RELE:
- un AI de doi lei
- poveste searbădă cu multe găuri
- lipsit de personaje de care să te ataşezi

CONCLUZIE:



Cu toate că este foarte variat, iar luptele cu boşii sunt mai mult decât interesante şi spectaculoase (mai ales ca scală), Lost Planet 2 pierde puncte mari de tot la capitolele poveste, consecvenţă şi aport de excelenţă al AI-ului la acţiune. Păcat de munca din spatele lui, ar fi putut să fie mult mai bun dacă se implicau un pic mai mult narativ. Poate chiar aş fi ignorat problemele de AI dacă povestea mă ţinea cu sufletul la gură.

5,8

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	02
IMPRESIE	05



Gen 3rd person shooter **Producător** Capcom **Distribuitor** Capcom
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.lostplanet2game.com

SAM & MAX

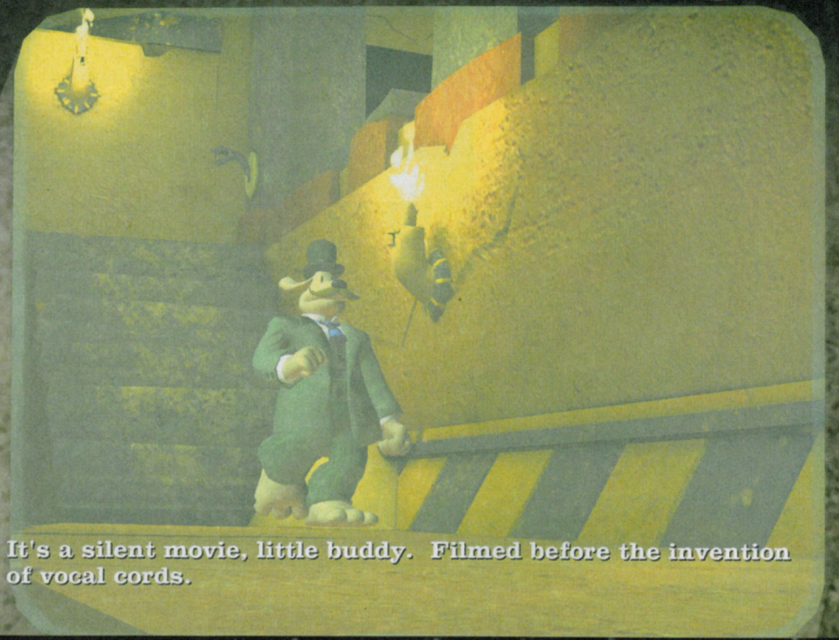
the Tomb of Sammun-Mak

„Son of Sammeth"

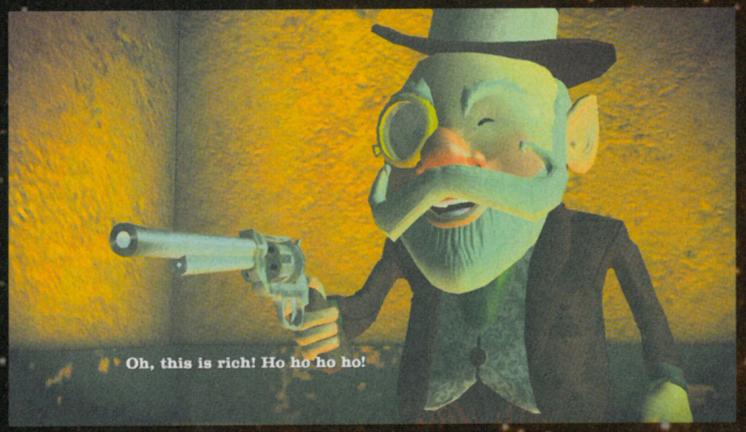
The Penal Zone m-a luat pe nepregătite. Eu mă aşteptam la eterna goană după fonduri pentru invenţiile supraapreciate ale paranoicului Bosco, la clasicele locaţii şi la străvechiul inventar burduşit cu obiecte de uz casnic şi nu numai. În schimb am primit mecanici noi, gorile spaţiale, un iepure clarvăzător şi o linie narativă trasă pe nas şi transformată în octeţi halucinogeni de către un Rod Serling cu viciile şi spaimele lui Phillip K Dick. Surprinzător, nu?

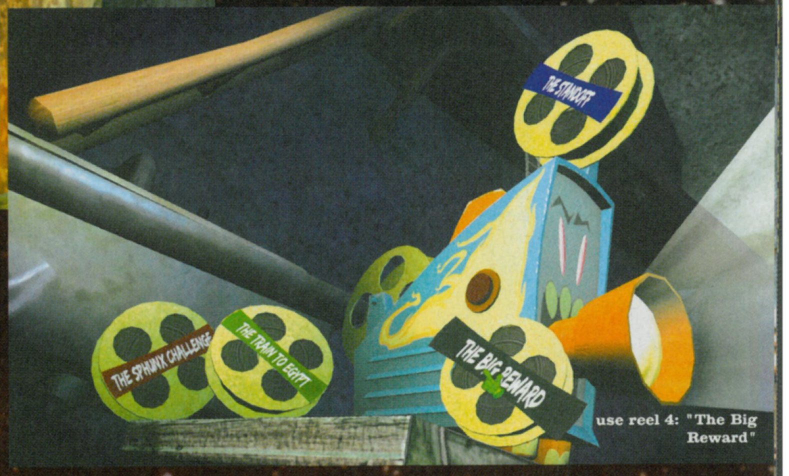
Voi presupune că aţi reuşit să răsturnaţi planurile de dominaţie universală ale goriloiului intergalactic. În caz contrar, nu citiţi mai departe că urmează ceva spoiler-e. Mai bine ronţăiţi un ginseng, puneţi mâna pe mouse şi rezolvaţi problema. Căci, dacă vă consideraţi un fan al genului adventure şi încă n-aţi bătut maimuţa (suna mai bine în engleză, dar asta e), aveţi o problemă. Aşadar, mulţumită vouă, mânuitorilor de mouse, gorila megalomană se hodine cu strâmbii în zona penală, sipetul cu jucărioare al Satanei se află în posesia poliţiei liber-profesioniste (Dumnezeu să ne ajute) şi Universul pare în afara oricărui pericol. Totuşi, ceva e în neregulă în peisaj, şi nu mă refer la vocea prevestitoare de rele a naratorului. În faţa celor doi detectivi se desfăşoară o scenă cel puţin curioasă. Un schelet micuţ, ca de iepuraş, este gâtuit tandru de către un schelet ceva mai mărişor care aduce puţin a dulău cu pălărie şi baston reflectorizant. Se îngroaşă gluma, mai ales că am avut de aşteptat o lună întreagă ca să pot afla ce hram poartă cele două grămăjoare galbene şi suspecte de oase, timp în care am avansat tot felul de teorii care mai de care mai dubioase. Un cliffhanger în toată puterea cuvântului, care m-a făcut să aştept mai nerăbdător decât de obicei continuarea aventurilor celor doi detectivi. Şi ce continuare… Chiar dacă The Penal Zone mi-a şoptit discret că sezonul cu numărul trei e mai cu ştaif şi plin de surprize, tot n-am fost pregătit pentru ceea ce avea să urmeze…











Mystery Science Theatre 2010

În primul rând, protagoniştii lui The Tomb of Sammun-Mak nu sunt cei doi descreieraţi mizantropi pe care i-am călăuzit timp de douăsprezece episoade, ci străbunicii lor de mult dispăruţi, iluştrii Sammeth şi Maximus, foştii posesori ai scheletelor mai sus menţionate. Explicaţia e simplă, n-avem nevoie de un trekker care să ne explice sfătos cum un căpitan neatent a călcat într-o falie temporală alterată, a uitat să se şteargă pe preş la intrarea în nava spaţială şi astfel a mânjit tot universul cu clonele lui Sam şi Max. Nope, în seara asta mergem la film, dragilor. Alături de răposaţii Sameth şi Maximus zac un proiector şi patru role de film care ne vor explica pe îndelete („pe îndelete" = 3 ore şi 28 de minute) legătura misterioasă dintre jucăriile Satanei şi oasele îngălbenite de lângă proiector. Introducând, în acelaşi timp, o nouă mecanică de joc (ei îi spun putere psihică, dar să fim serioşi, cât de greu e să derulezi o casetă?) extrem de interesantă care m-a cucerit pe loc.

Aşadar, The Tomb of Sammun-Mak ne prezintă într-un mod original (asta dacă încă n-aţi văzut Pulp Fiction sau dacă n-aţi fost la căminul cultural din Dumbrăviţa atunci când nea Lăiţă s-a îmbătat şi a încurcat rolele) şi deosebit de amuzant halucinanta călătorie a „bătrânilor" Sammeth şi Maximus în căutarea jucăriilor pierdute ale Satanei. Pentru consistenţă, pot spune că The Tomb of Sammun-Mak e genul de aventură detectivistică pe care ar fi scris-o Agatha Christie în colaborare cu Tarantino, dacă renumita autoare şi-ar fi făcut veacul în campusul universitar din Berkley prin anii '60.

Vorbeam mai sus de o nouă mecanică de joc, care adaugă acel strop de prospeţime pe care ni-l dorim cu toţii de la un adventure ajuns la episodul cu numărul treisprezece. Sam şi Max s-au transformat în simpli telespectatori, iar noi încercăm să reconstituim pas cu pas, rolă cu rolă şi puzzle cu puzzle acel blockbuster al anilor '20 descoperit de duoul fantastic într-un canal obscur. With a twist, ca să zic aşa, căci noua putere psihică a străbunului lui Max ne permite să ţopăim din episod în episod, înainte şi înapoi, în căutarea preţioaselor indicii. Cam aşa cum faceţi voi când n-aveţi răbdare să vă uitaţi la un film întreg. Să presupunem următoarea situaţie (foarte posibilă şi probabilă, de altfel, fiţi atenţi că urmează o lecţie de viaţă). O mână de elfi recalcitranţi a pus mâna pe un lucruşor râvnit de tine. Biblia ne spune clar că nu e bine să pofteşti la bunurile aproapelui tău, mai ales dacă aproapele este un elf în solda lui Moş Crăciun. Cu toate acestea, nu-ţi poţi închipui viaţa fără acel ceva care nu este al tău. N-ai de ales şi apelezi la cea mai veche formă de comerţ din Univers: trocul. Ce-şi poate dori un elf nerăbdător să intre în graţiile lui Moş Crăciun? Întreabă şi ţi se va răspunde: un concept de jucărie cu priză la public. Poţi aştepta să-ţi vină ţie o idee sau, dacă eşti adeptul teoriei conform căreia viaţa e un film cu buget redus şi puţine efecte speciale, poţi derula până la momentul în care îi vine lui o idee.
Cum i-o furi, asta e altă problemă cu soluţia ascunsă într-o altă scenă. Derulează şi vei afla… Şi gata cu spoiler-ele, dacă aţi jucat Day of the Tentacle, ştiţi la ce să vă aşteptaţi. Probabil strâmbaţi din nas gândindu-vă la „binoclul" magic din The Penal Zone şi la indiciile penal de evidente care-ţi erau îndesate pe gât după o ocheadă aruncată viitorului.
Eu vă asigur că Astral Projection e o mecanică mult mai







elegantă decât infamii ochelari cu vedere spre viitor, iar indiciile sunt ceva mai bine şi mai deştept ascunse, semn că oamenii de la Telltale Games sunt dispuşi să înveţe din propriile greşeli.

Eghipets

Timp de douăsprezece episoade am tânjit după o schimbare majoră de decor. În sfârşit, am primit-o. Toate locaţiile din The Tomb of Sammun-Mak sunt nou-nouţe. În premieră absolută, nu s-a reciclat nimic. Goana după comori ne va purta paşii prin Disorient Express, o locaţie minunată, care musteşte de atmosferă, şi o aluzie clară la Orient Express-ul Agathei Christie. Mai trebăluim puţin şi prin Piramida lui Sammun-Mak, locaţie mărişoară pentru un episod din Sam and Max. Restul vă las să le descoperiţi singuri. Veţi chiţăi de plăcere.

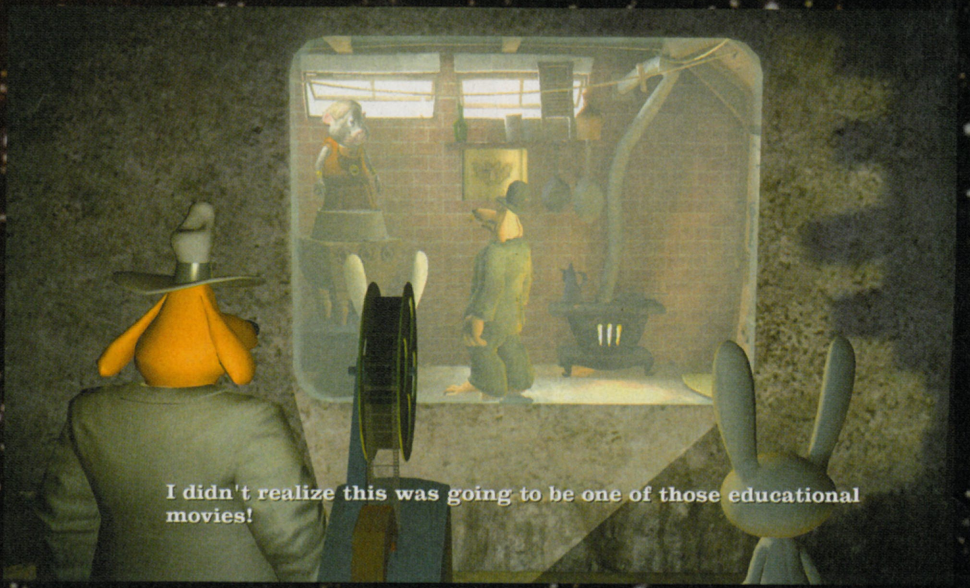
Chiar dacă ne-am întors în timp cu un secol, n-am scăpat de câteva dintre personajele binecunoscute. Cu menţiunea că acum sunt mai delicioase ca oricând. Moş Crăciun (un magnat al jucăriilor cunoscut lumii afacerilor drept Mr. Kringle) şi haita sa de elfi, copiliţa Amelia Earhart şi Jurgen (care mi se pare mult mai interesant şi mai amuzant acum decât atunci când a primit propriul său episod) sunt starurile care au parte de un come-back spectaculos în The Tomb of Sammun-Mak. Nou-veniţii sunt Mr. Papierwaite, un individ care probabil mi-ar fi plăcut dacă ar fi avut mai multe replici, şi o sectă mititică (cinci indivizi) de oameni cârtiţă care m-au uns pe suflet.

Simpatice foc cârtiţele egiptene, mai ales nubila Nefertiti sau bătrânelul senil care mânuieşte un blastăm din cale-afară de potent şi urăşte cu toată fiinţa sa oamenii din Stuttgart.

Câteva vorbe despre sarea şi piperul unui adventure, puzzle-urile, şi apoi voi încheia pe un ton optimist. Accentul nu mai este pus pe jongleria cu obiecte şi/sau puzzle-uri „de inventar" (între noi fie vorba, nici înainte nu s-a abuzat de inventar ca în vremurile bune ale quest-ului), ci pe dialoguri, puterile psihice căpătate de Max... pardon, Maximus, şi efectele blestemelor (căci jaful de morminte parcă nu e jaf fără un blestem „faraonesc") aruncate cu ură de paznicii mormântului lui Sammun-Mak, vajnicii oameni cârtiţă. Eu am numărat vreo cinci sau şase obiecte şi n-am avut absolut nicio problemă în a le găsi locul. Mi-a fost mai greu, însă, s-o conving pe Amelia Earheart să stea pe genunchiul Bunicului Cârtiţă şi să asculte poveşti, dar asta e o altă istorisire. Din nefericire, deşi creative şi amuzante (după modelul directoarelor partajate de diverşi meseriaşi de pe DC++, le vom numi „puzzle-uri de te c**i pe tine de râs"), puzzle-urile au rămas la fel de uşurele. Fear not, în ciuda dificultăţii scăzute, vei avea parte de satisfacţii, mai ales că există câteva autentice momente „WTF!" şi, ocazional, vreo două palme peste frunte şi/sau un AHA sincer! Şi mult noroc cu blestemele oamenilor cârtiţă. Nu ştiu dacă e intenţionat sau nu (vă reamintesc că aveţi în faţă episodul cu numărul 13), dar va exista un moment în care ghinionul va lucra pentru voi...

Ca să nu mai lungesc mult vorba, vă spun că aveţi în faţă cel mai bun episod Sam and Max de până acum, episod care confirmă că Telltales nu şi-a pierdut „zvâc-ul". Deşi e al treisprezecelea, e proaspăt, amuzant şi... mai vreau!!!

■ cioLAN



alternativa



SAM & MAX HIT THE ROAD

Dacă vă sunt dragi cei doi detectivi, dar i-aţi cunoscut doar recent şi doriţi să aflaţi ce învârteau ei în ograda lucaşilor înainte să fie adoptaţi de Telltales, vă invit să luaţi o porţie de trecut alături de Sam & Max Hit The Road, un adventure dement din vremurile cele bune ale adventure-ului dement.

*LEVEL SEPTEMBRIE 2009

BUNE:
- umor
- puterile lui Max
- povestea
- Astral Projection

RELE:
- controlul
- dificultatea scăzută

CONCLUZIE:



Cel mai bun episod Sam and Max de până acum. Am zis!

9,4

GRAFICĂ	10
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	10



Gen Adventure **Producător** Telltale Games **Distribuitor** Telltale Games
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** www.telltalegames.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** 2.0 GHz **Memorie** 1 GB RAM
Accelerare 3D 128 MB DirectX 8.1

LEGIO

Interzis minorilor

În momentul în care am primit Legio la jucat şi mi s-au cerut 2 pagini pe dânsul, am avut mari dubii că ăsta ar putea fi un joc despre care să scrii 2 pagini. Dubiile mele au fost confirmate. Legio intră în revistă pe o singură pagină, pentru că şahul este un joc prea fain pentru a-l hibrida cu orice altceva, de la soiuri de porumb rezistente la fungi, la concepte de gameplay care şi-au făcut deja veacul vreme de vreo 15 ani în alte jocuri, mult mai interesante şi mai inspirate.

Carevasăzică, în Legio ai la dispoziţie o mică punte între două castele, pe care se vor bate trupele celor două părţi adverse. Scopul jocului este acela de a elimina complet unităţile inamicului. Not much, dar aşa am putea spune şi despre şah... Ideea este că fiecare unitate are caracteristici aparte, unele excelează în melee, altele în lupta cu proiectile/magie, avem şi un vindecător, dar şi un asasin. De fapt, clasele de unităţi nu sunt numeroase, numai vreo nouă, ceea ce este un lucru bun, de nici un folos nu ar fi fost prea multă îmbârligătură de diversitate la un joc care pare a fi destinat amuzamentului rapid, fără multe complicaţii. Sincer, nu m-aş vedea scoţând la imprimantă zeci de pagini cu liste de caracteristici ale claselor ca să joc un titlu precum Legio.

Întrebarea care se poate pune este dacă toate acestea trăsături ale claselor - adică Distribution Points, Health, Speed/ Initiative, Melee Attack, Melee Damage, Healing Power, Ranged Attack, Ranged Damage, Range Penalty, Melee Defense, Ranged Defense, Magic Resistance, Special Ability – îngreunează jocul şi sunt doar împrumutate din RPG sau chiar creează prin ele însele un set de reguli care dau dinamică şi atractivitate jocului.

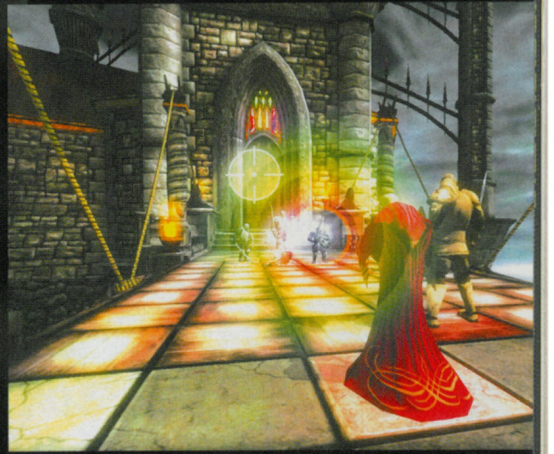
În opinia mea, construcţia claselor este interesantă, variată şi induce necesitatea atât a unei ofensive bine gândite tactic, cât şi a unei defensive pe măsură. Cum ar veni, jocul generat prin caracteristicile claselor te prinde într-o primă fază, iar câteva partide sunt cu certitudine jucate fără să-ţi dai seama. Problema este că Legio nu este nici un Heroes, nici un Kings Bounty, motiv pentru care, după ce ai trecut în revistă jocul, simpla provocare tactică începe să devină prea puţin. Totuşi, viaţa e prea scurtă, iar jocuri interesante (chiar şi dintre cele rejucate la infinit) sunt suficiente, pentru a nu mai pierde vremea cu puradei vag signifianţi născuţi din încrucişarea silită dintre şah şi te miri alte ce-uri.

Din acest motiv, eu aş fi zis pas cu uşurinţă unui titlu precum Legio, dar… oamenii se mai şi întâlnesc, mai socializează, mai strâng sticle la piept – nu totul se petrece online. După mine, om care am dat tastaturii de băut şi de mâncat după îndelungi partide de Scorched Earth cu prietenii, la o damigeană de vin (multă sănătate Aline, ţie şi fameliei tale, halal să-ţi fie!), după mine, deci, Legio este de jucat în split screen cu sticle şi tovarăşi. Cred că jocul îşi atinge astfel maximul de potenţial distractiv, cu atât mai mult cu cât trupele cu proiectile, când trag, au un minigame de ochire care vine numai bine după ce îţi creşte uşor alcoolemia în sânge.

Altfel, jocul mai are o chestie haioasă. Este vorba de începutul manualului, în care este povestit contextul istoric, psihosocial şi politic al jocului. Ahem… Adică se explică foarte, foarte mişto de ce ajung cele două părţi să-şi defrişeze târtiţele reciproc pe puntea de luptă din Legio. Producătorii au nota 10 de la mine pentru unul din cele mai pline de umor şi imaginaţie pasaje de manual al unui joc, ever. Măcar atât, dar şi pentru potenţialul de game party cu alcool (numai pentru majori…), pe care Legio îl oferă din plin (sic!).

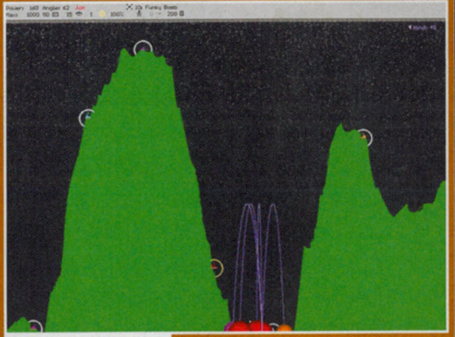
■ Marius Ghinea







alternativa



SCORCHED EARTH

FUN FUN FUN. Ore întregi de fun, curat, 100% fun – but there is a catch... Prietenii şi sticlele.

BUNE:
- în general, eu le iau de prin supermarketuri, unde găsesc Import (nemţeşti, evident)

RELE:
- alea din producţia internă, maxim mediocre indiferent de ştaiful mărcii şi reclamă

CONCLUZIE:



Câtă vreme nu încerci să înlocuieşti şahul sau Heroes/ Kings Bounty cu el, Legio mai lasă loc doar la un singur dubiu: pils, lager, weiss sau dunkel?

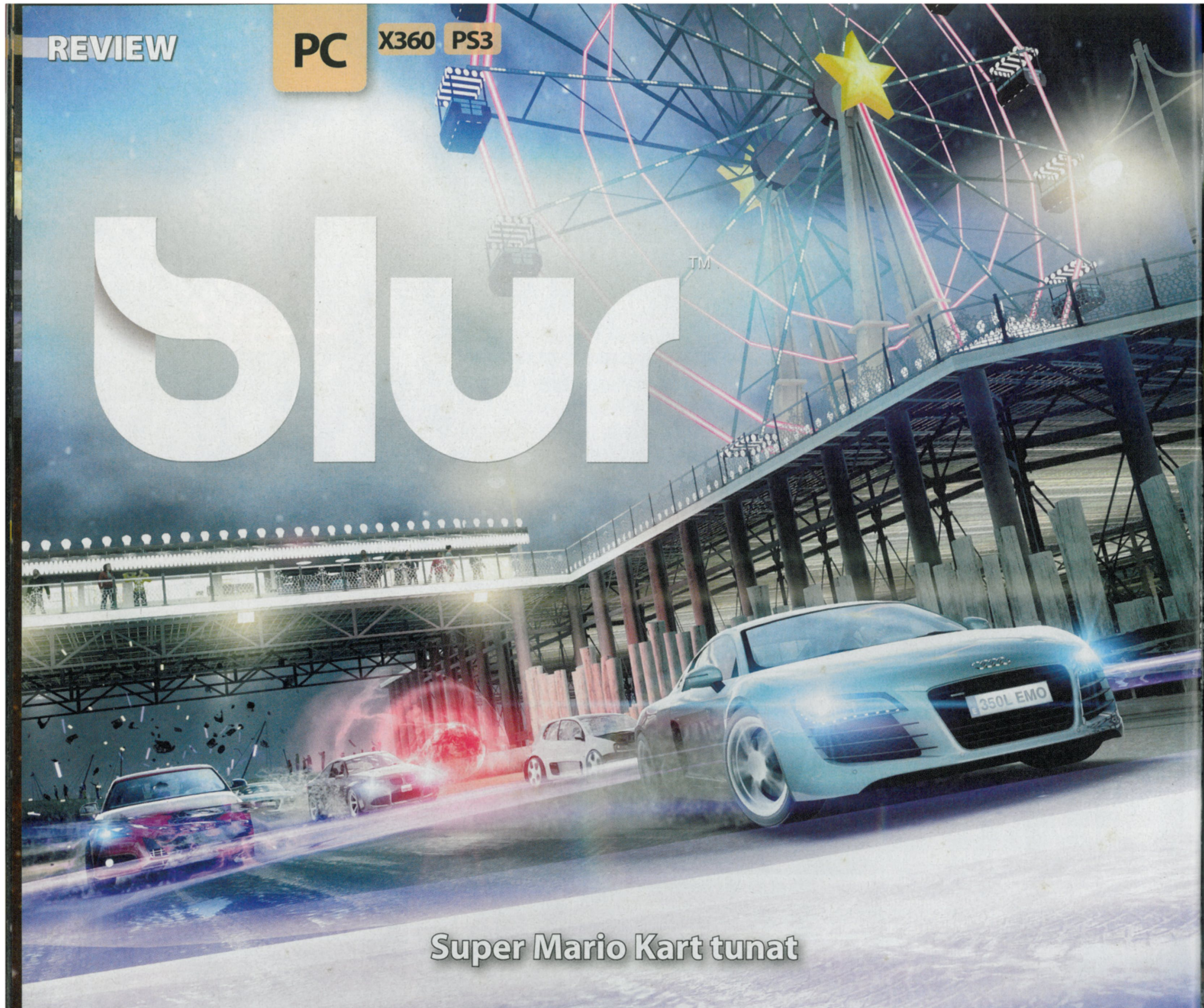
7,2

GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	06



Gen Board Game **Producător** ICE Game Studios **Distribuitor** Paradox Interactive
Ofertant GamersGate.com **ON-LINE** www.legiogame.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** P4 2,4 GHz **Memorie** 512 MB RAM
Accelerare 3D AMD 9600/Nvidia Geforce FX



blur

Super Mario Kart tunat

Recunosc că le doresc răul semenilor mei. Recunosc. Câteodată aş vrea să pot pune mâna pe un aruncător de flăcări şi să rad adunările de oameni care ne fac de râs, care renegă condiţia de fiinţă umană cu sentimente nobile. Aş vrea să mă pot întoarce în timp şi să arunc cu acid în ochii celor care nu ar fi avut dreptul să păşească pe acest pământ niciodată. Cine decide cine are acest drept? Eu, bineînţeles.

Este fantezia mea. Să intru cu buldozerul în ei şi să dau înainte şi-napoi peste cărnurile şi şuncile îmbuibaţilor care nu se mai satură niciodată şi cărora nu le pasă de nimeni altcineva decât de ei.

Dar să mă opresc, căci mă duc prea departe. Mult prea departe, când ideea la care voiam să ajung era legată de momentele din intersecţie şi nu numai, când îţi doreşti ca de sub numărul maşinii tale să iasă ţevile unor lansatoare de rachete şi să îl incinerezi pe acela care ţi-a tăiat faţa şi care nu-ţi aude claxonatul din cauza manelelor ce se revarsă din interiorul unei maşini luxoase, dar împuţite de un miros stătut de transpiraţie şi jeg etern.

De ce să nu se poată să ai tunuri în maşină? James Bond are, Mad Max are… eu cu ce sunt mai prejos? Mai mult ca sigur că, dacă intri pe forumul Dacia, găseşti acolo un inginer de la AR care poate să-ţi umple maşina cu praştii, sarbacane, feliatoare şi răzătoare pe toate părţile. Păi dacă poate să-ţi pună trei eleroane unul peste altul, sigur poate să-ţi transforme maşina în Spartacus.



Vitezomanu' Gică
Şi-a luat maşină mică
Roşie ca focul



The power of Christ compels you!



Prin Pipera cu 65 la ora



Cu ce să dau? CU CE SĂ DAU?!



Maşina neagră are şapte vieţi

Brrr… pardon, Blurrrr

Dacă nu cunosc pe nimeni de la AR, mă întrebi tu acum, ce să mă fac? Nimic altceva decât pilot de Blur. Păi da. Maşinile cele mai cele din toate cele, inclusiv o broscuţă din o mie nouă sute toamna, toate cu o mie şi una de arme, care mai de care mai spărgătoare de parbrize. Ueis! Acum mi-am dat seama ce nu are niciuna dintre ele. Un dispozitiv care să scoată o cheie pe geam şi să tragă o dungă de la stopuri până la faruri şi-napoi. Cred că înjurături mai grave nu-ţi iei nici dacă îl pocneşti direct în partea din stânga faţă cu spatele.

Oricum, Blur. O combinaţie nu foarte reuşită dintre un Need for Speed strălucitor, plin de maşini de jmekeri, cu lumini şi luminiţe, vocsele care mai de care mai ţipătoare şi cauciuce din ce în ce mai late şi… Super Mario Kart. Dap. Chiar Super Mario Kart.

Acela vechi de pe Nintendo. Ăla în care te dădeai în karturi mai mici ca tine, culegeai tot felul de bombardele de pe drum şi te strofocai din răsputeri să le arunci în capul celor de lângă tine, din faţa ta sau, dacă erai atât de bun, din spatele tău.

Dar, Blur. Mda… NFS-ul săracilor. Super Mario Kart-ul bogaţilor. Un fel de catâr, nici cal, nici măgar. Dar mai mult măgar decât cal, sigur.

Ca în orice joc cu maşini care se respectă, povestea este ca şi inexistentă. Porneşti ca pilot de curse, un fel de cel mai prost din curtea şcolii, care încet-încet, după ce se antrenează cu Brusc Li, ajunge spaima cartierului. Sunt convins că jocul ar fi fost mult mai interesant cu un simulacru de poveste în spate, mai ales pentru a justifica existenţa tuturor gadgeturilor de pe pistă, toate armele cu care tragi după competitori. Nu mare lucru, câte un cutscene după fiecare trei curse, cutscene-uri ce îţi explică despre extratereştrii binevoitori care îţi tunează maşina sau ceva de genul.

Deloc deosebit de celelalte un milion de jocuri cu maşini de până acum, şi în Blur trebuie să câştigi curse, să îţi dobori rivalii de pe podium şi să câştigi puncte. Interesant este că punctele aici sunt transformate în fani. Fiecare drift sau şut între faruri dat competitorilor îţi aduce fani, şi nu puncte. Deşi este absolut aceeaşi Mărie, dar cu altă pălărie, parcă îţi creşte un pic inima când vezi că ai câştigat două mii de fani şi nu două mii de puncte. Mişto găselniţa producătorilor.

Pe parcursul cursei, ai ca scop declarat de la început să câştigi un anumit număr de fani. Nu este mare lucru de făcut, mai ales că producătorii te ajută prin tot felul de maşinaţiuni interesante. De exemplu, pe fiecare traseu există un minigame pe care îl poţi face o singură dată. Trebuie să treci prin nişte porţi aruncate cumva pe trasa ideală a pistei. Astfel, odată activat minigame-ul, trebuie să te menţii între porţi până la capăt. De fiecare dată când treci prin aceste porţi, numărul fanilor creşte, mai ales dacă o faci şi rapid, căci, bineînţeles, totul se face contra timp.

Dacă nu ai reuşit să strângi toţi fanii pe parcursul unei curse, stai liniştit. Poţi face aceeaşi cursă la nesfârşit fără să pierzi fanii câştigaţi în cursa anterioară. În principiu, aproape fiecare cursă are trei obiective de atins pentru a primi o bilă roşie. Dar având în vedere că nu trebuie să le atingi pe toate în aceeaşi cursă, totul devine un mezelic şi nu-ţi pasă decât de unul odată. Ah, v-am spus că este foarte uşor jocul? La fel ca în Need for Speed Shift, ai nevoie de un anumit număr de bile roşii pentru a putea debloca următorul capitol.

Similar cu Need for Speed Most Wanted, după fiecare capitol al jocului, ajungi să te baţi în frâne cu un mare as al volanului, iar dacă vei reuşi să învingi, îi vei câştiga şi maşina. Fiecare dintre aceşti mari meseriaşi are anumite doleanţe pe care tu trebuie să le îndeplineşti pentru a putea ajunge să concurezi cu ei. Astfel, trebuie să strângi neapărat un anumit număr de fani, căci altfel nu se coboară la nivelul tău, trebuie eventual să câştigi trei curse la volanul a trei maşini diferite sau



Am văzut lumina



Cei roşi vor fi cei din urmă





și care face toți banii în multiplayer.

Împușcăturile. Ei bine, după cum spuneam mai sus, jocul seamănă un pic cu Super Mario Kart, căci pe stradă, din loc în loc, sunt împrăştiate diferite cutiuțe. Dacă treci peste ele, îți vor da diverse ustensile pe care le poți folosi pentru a te debarasa de competitorii mai acerbi. Al-ul nu îți va pune în niciun moment probleme la câştigarea curselor. Chiar am trecut fluierând prin întreaga campanie single player. Dar treaba stă cu totul altfel în multiplayer. Când te alergi cu alți şapte demenți, iar rachetele îți şuieră pe la ureche, îți creşte pulsul instantaneu. De mult nu m-am mai simțit atât de bine jucând un joc cu maşini. Singura problemă în multiplayer este însă să găseşti jucători, căci se pare că Blur nu este chiar popular.

să depășești un minim de douăzeci de mașini prin drift ori multe altele. După ce ai îndeplinit toate cerințele rivalului, îl poți provoca la duel fără niciun fel de rușine, chiar dacă nu te-ai prezentat decât la trei curse, dar ai reușit să strângi tot ceea ce-ți cere. Iar apoi îi șterpelești mașina. Din nefericire, maşinilor nu le poți aduce niciun fel de modificare care să le facă mai meseriaşe. Singurul lucru pe care îl poți face este să le adaugi un mod care să le îmbunătățească un singur element (care de obicei nu este legat de performanțele maşinii, ci de armele de sub capotă). Aceste moduri le câştigi rând pe rând în cursele contra rivalilor.

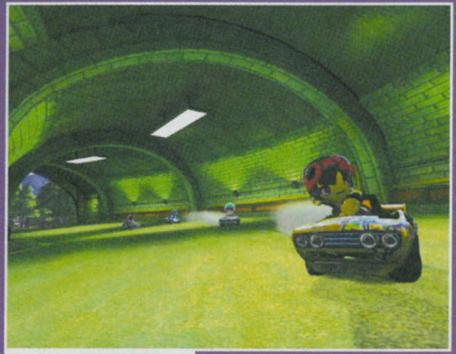
Să ajungem şi la partea care m-a atras cel mai mult

■ **Koniec**



Păstrează distanța sau iei roșu

alternativa



MODNATION RACERS

Un joc despre care puteți citi chiar în acest număr al revistei, ModNation Racers este cealaltă fațetă a lui Blur. Mai mult desene animate, fără pretenții de grafică sau gameplay realist, alternativa lui Blur este un Super Mario Kart în cel mai pur sens al cuvântului. Pentru mai multe detalii despre el, răsfoiți un pic revista.

LEVEL IULIE 2010

BUNE:
- multiplayer excelent
- diferit de jocurile cu maşini cu atitudine serioasă
- grafică spectaculoasă

RELE:
- campanie single player plictisitoare și ușoară
- lipsa jucătorilor pentru multiplayer este descurajantă
- imposibilitatea de a tuna mașina în zilele noastre este o mare lipsă

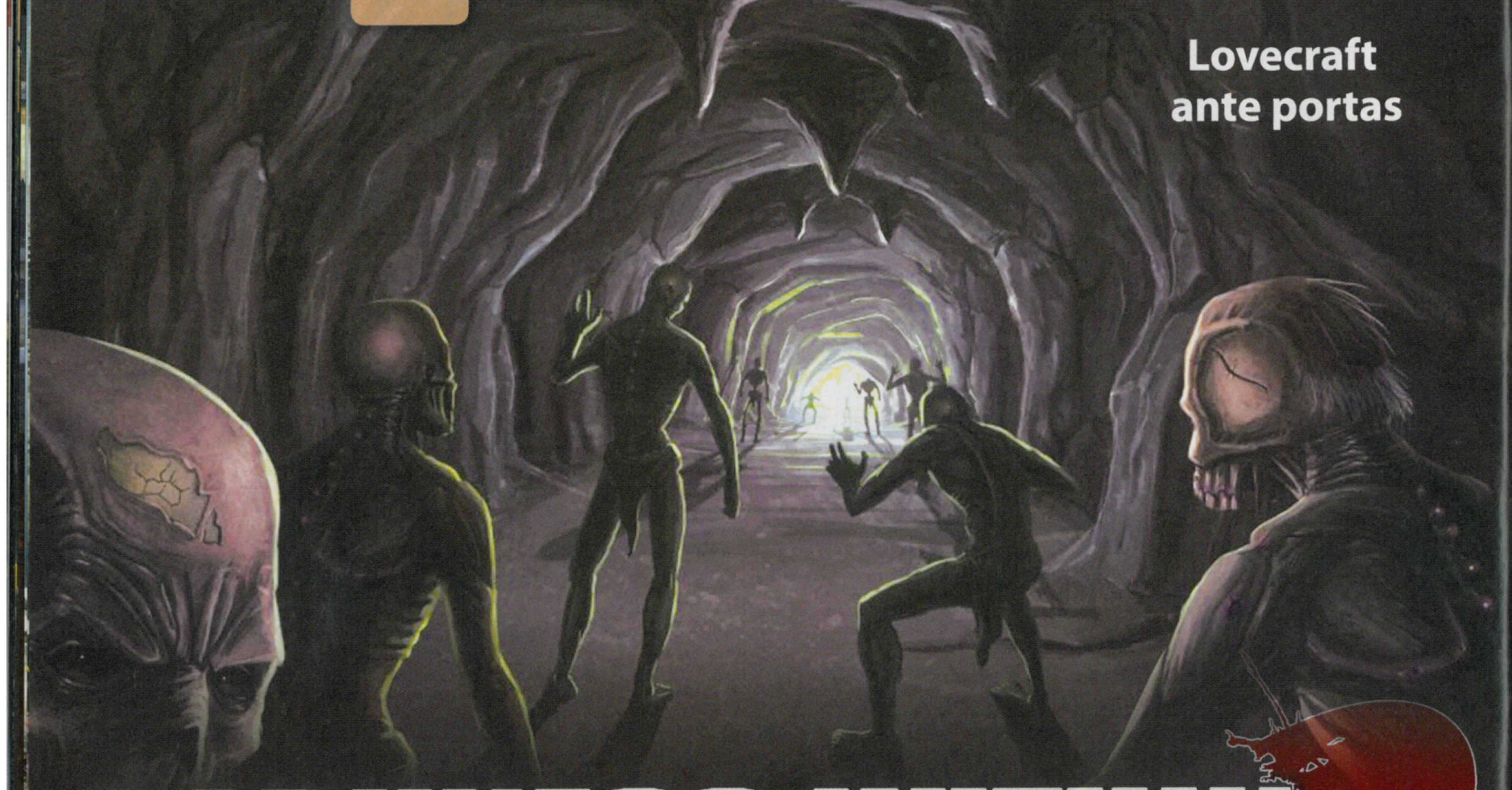
CONCLUZIE: Find un joc care arată excelent din punct de vedere grafic, care combină două stiluri de joc complet diferite şi care o face bine, Blur merită încercat. În niciun caz însă pentru campania single player, care este monotonă şi uşoară, ci pentru multiplayer. Este o schimbare binevenită în jocurile clasice cu maşini. Deloc simulator, deloc pretențios la stilul de condus, nu cere antrenamente intensive pentru a fi bun. Distracție garantată din primele clipe.

7,6

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	07

Gen Arcade Auto **Producător** Bizzare Creations **Distribuitor** Activision
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.blurgame.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core 3.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 512 MB



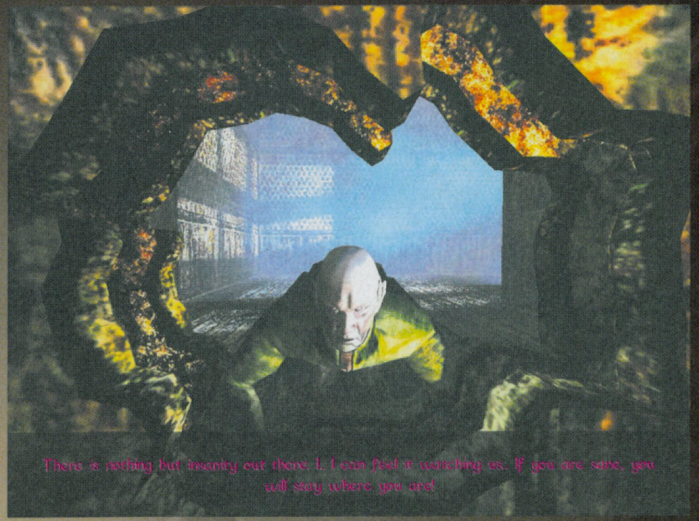
DARKNESS WITHIN 2
THE DARK LINEAGE

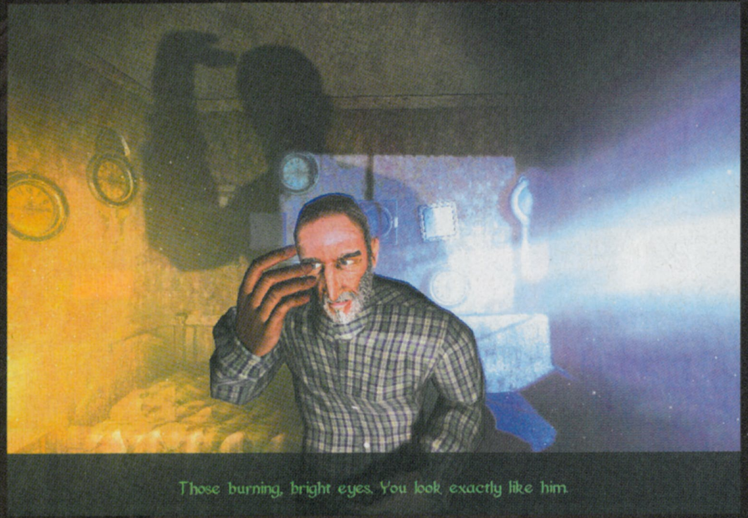
Lovecraft ante portas

Să dăm puțin din propria ogradă. Deci, mă anunță Kimo sec: „Bă, te-am pus pe luna viitoare cu Darkness Within doi!". „De ce mă?, ce e ăla?, după nume pare adventure...". „Da, mă, e adventure, mi-a zis Cioli că tu l-ai făcut şi pe primul.". Eu, cu mirare neprefăcută, dar uşor exagerată „Io, mă, da' când, frate, că nu-mi amintesc nimic de asta?". „Nu ştiu, bei, aşa zice Cioli, îl faci sau nu?". Uşor retractil, mă reculeg şi mai încerc o dată să deflectez un titlu incert către altcineva, într-o lună în care bănuiam că sunt şi jocuri interesante (auzisem de ceva gen Alpha Protocol, Alan Wake or somethin' şi mă gândeam să mă bag la unul din ele). Zic, semiferm: „Păi, nu ştiu, să mă uit întâi la el, nu ai şi altceva, am auzit că e unu', Alpha Protocol, ceva Alan Wake, sau...". „Le-am dat lu' Cioli şi lui Andrei, am înțeles că tu ai un articol de făcut pentru CHIP luna asta, nu ai timp şi de altceva mai serios, nu-i aşa?"

Hm, are dreptate Kimo, am de făcut un articol despre două interfețe audio externe în CHIP, iar când scriu în CHIP nu prea mai bag în LEVEL, decât aşa, uşurel. „Bine, mă, fie, fac eu Darkness Within doi, dar să nu mă pui cu prea multe pagini la el că nu cred că e cine ştie ce, draci de adventure de doi lei ce mi-ai dat de nici nu am auzit de el până acum...".

Uşor obidit, că eu sunt de ăla cu pretenții „mie să-mi dați un joc ca lumea, bă, ceva mai important, nu căcaturi din astea, oaa, ce te joci?, miştoo, vrei neapărat să-l faci









Plimbare prin parc

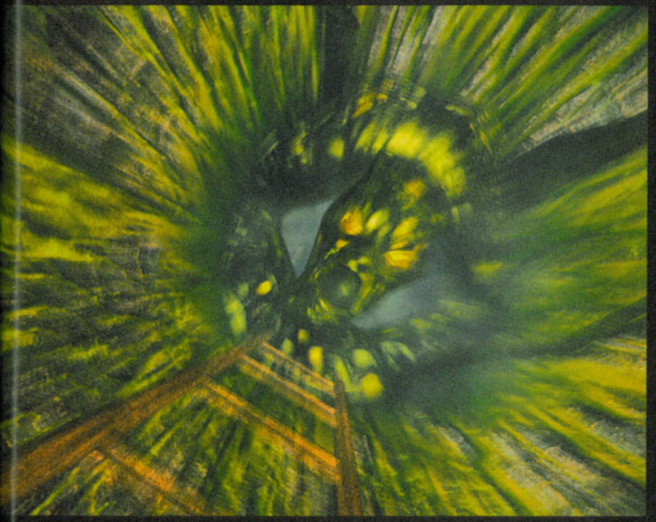


Fără de Romulus şi Remus

tu?...", am renunțat a mai produce orice fel de vălurele prin redacție şi m-am consolat la gândul că nu e deloc absolut imposibil ca Cioli şi Andrei să facă nişte articole cât de cât interesante despre Alpha şi Alan. E clar că, din inima mea caldă ca o pâine aburindă proaspăt scoasă din cuptor, le doream tot succesul de pe lume...

Şi, evident, animat de aceste superbe sentimente de colegialitate, mă dusei dupe câteva zile în locul (sau localul?), hai să-i spunem loculul în care cei doi obişnuiesc să-şi petreacă serile mult prea încinse de soarele reflectat de-a lungul zilei de fațada Bisericii Negre, devenită prin restaurare suficient de albă cât să rivalizeze în albedo cu un picior transpirat de creolă depilată cu uneltele simple, dar grosolane, ale unei calfe de zidar (precum cele ale meşterului Manole, care, înspăimântat de hirsuțenia supraomenească a frumoasei sale soții, Ana... but that one has gone horribly wrong, Manole a confundat „uşa de biserică" cu „zidul mănăstirii" şi a stabilit greşit vâscozitatea mortarului lăsându-se păcălit de greşeala clasică a oricărui începător: a luat drept referință în calcule tangenta la curba părului pubian şi nu a celui axilar).

Acolo, pe terasă, i-am strecurat tăios, dar fair play, lui nea Ciolan în costiță, şişul pe îl ascuțeam în mine de câteva zile: „Bă, deci, tu faci Alpha Protocol şi eu primesc rahatul ăla de Darkness Within doi, măă!?...". Mă, mă aşteptam ca broboanele de sudoare să se umfle ca făsulili în kuktă pe fața dubiosului meu coleg de redacție. Când colo, stupoare! Ăsta, vesel, destins, relaxat, cu berica în mână, îmi zâmbeşte complice: „Păi, da, că tu l-ai făcut pe primul şi ți-a plăcut, i-am zis şi lui Kimo, că m-a întrebat cui să-i dea Darkness Within doi...".



Memoria. Acel lucru preaminunat pe care eu nu l-am avut niciodată - pentru că nu l-am exersat - iar pe care Ciolan îl are fără să-l fi exersat niciodată. Aşa se face că, total împotriva propriei sale voințe, ăsta ştie cine a scris ce joc, din oricare număr al revistei noastre. Clar, a freak, dar, f*ck, nu am cum să nu-l cred când spune atât de convins că eu am scris primul Darkness Within. Mai ales că omul a continuat: „Nu ştiu, e ceva cu inspirație din Lovecraft, de atmosferă, ştiu că ți-a atras atenția, un joc de ăla de care îți place ție...".

Un peşcheş neaşteptat

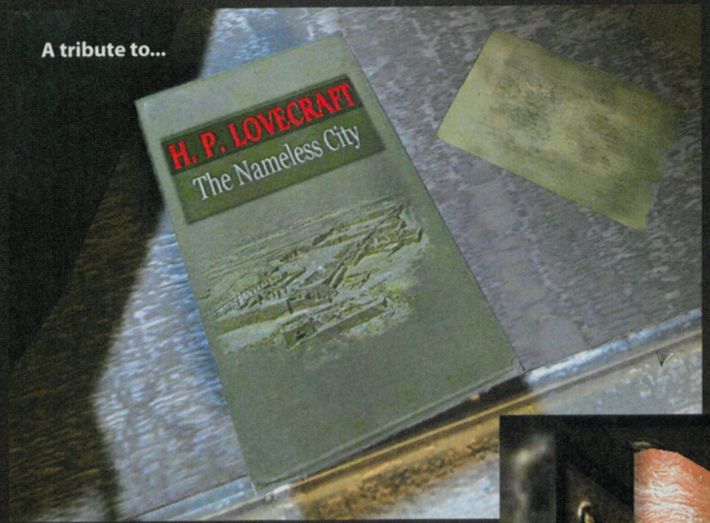
Şi atunci mi-am adus aminte. OMG! Yup, un joc dintr-acelea cu notă mult mai mică decât ar fi meritat la cât de mult mi-a plăcut - paradox care demonstrează atât capacitatea mea crescută de imersie în te miri ce băltoacă, cât şi aptitudinea stranie a unor producători de a ne aduce titluri care ar putea fi perfecte, dar nu sunt. Oricum, memoria-mi şi-a dovedit existența, aducând în fața ochiului meu interior figurile preaturburate a doi frați osmanlâi, speriați, imberbi - tineri studenți terifiați de importanța proiectului majoruț la care s-au înhămat: un joc. Oau! Ce poate fi mai tare, şi mai greu, totodată? Un proiect personal, de fapt, de două persoane, o mică întreprindere de familie în Istanbul, prima la stânga după simigeria lui Ismail şi exact în fața ceainăriei „Sinan Paşa", numită astfel în amintirea unui vechi proprietar care a căzut din pod şi şi-a dislocat o sumă de dinți la aterizarea în noroiul proaspăt, după ploaie, din grădina cu delicii florale orientale...

Nici nu e greu să recunoşti micuța prăvălie de orori a celor doi frați Samli. Firma, pe care scrie cu litere incerte Zoetrope (măricel, cu zvâc artistic) şi Interactive (mai mic, dar parcă mai apăsat), este vădit prăfuită cu mâna şi umplută de pânze de păianjen butaforice şutite de un văr - recuziter la teatru şi mare amator de şpăgi zaharisite umplute cu ciubuc până în vârf - este la un pas de a fi un kitsch mizerabil, însăilat din decoruri tăiate cu briceagul în linoleum. O salvează, însă, din fantasma naivității orientale, un singur lucru: pasiunea genuină, ardentă şi ferventă, pentru Lovecraft.

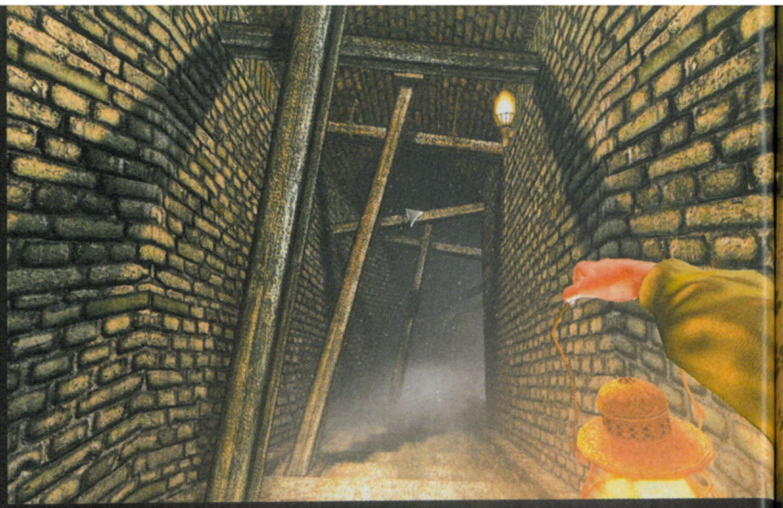
Nici dracu' nu ar fi bănuit că la Țarigrad se vor naşte doi de-o mamă şi de-o simțire care vor lăsa la o parte ambâțuri comerciale tradiționale, ghiudem, ghiuzel şi baigli, başca baclavalele şi glorioasa amintire a Balaclavei, pentru a pătrunde pe tărâmul cumplitelor izvodiri ale întunecatei minți lovecraftiene. Mister fraților, Cthulhu fan base, şoc şi groază la Istanbul!!! Dân Marmara se-naltă Hydra - vezi să nu-ți strecoare Cornul de Aur pe undeva, Nastratine!...

Magia simțurilor

Când mă gândesc la primul Darkness Within, îmi aduc aminte de Heroes of Might and Magic, al doilea sau al treilea, parcă. Acolo, când îți aduceai personajul în apropierea intrărilor în lumea subterană, se auzea o mică secvență sonoră, combinație de fond instrumental cu



A tribute to...




Deces


Mult deces

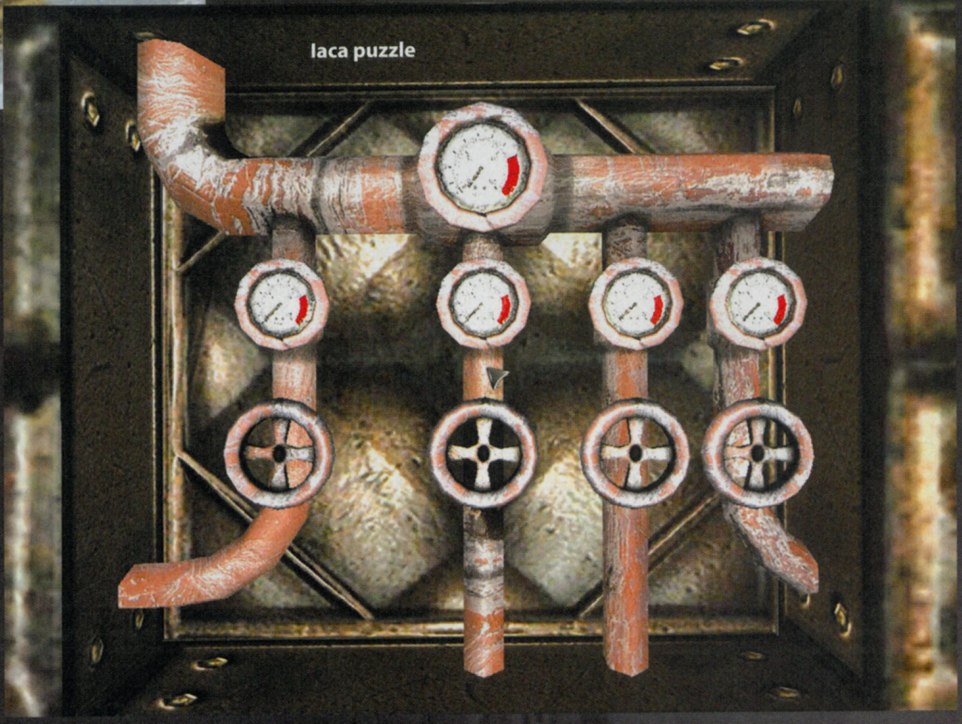
voci prelucrate cu diverse efecte care semănau cu un fel de vaier de Dincolo. Acel fragment sonor mă bântuia, dar îmi plăcea atât de mult încât, deşi nu am fost deloc un admirator al seriei Heroes of Might and Magic, mă jucam tocmai pentru a avea prilejul de a trece din când în când pe lângă o astfel de gură de iad, dinspre care se auzea sunetul ce trezea în mine stranii rezonanţe.

Darkness Within te aduce tocmai deasupra unor astfel de puncte de trecere către lumea de Jos. Te cheamă acolo şi te pune să asculţi, să adulmeci, să simţi frigul spaimei, să sondezi întunericul cu ochiul îmbolnăvit al imaginaţiei. Prin diverse mijloace, tertipuri isteţe, fraţii Samli se adresează tuturor simţurilor, păcălindu-le prin uzul doar al sunetului şi imaginii. Căci, teama, suspansul, capătă în unele momente consistenţă, vorbind nasului, papilelor gustative, pielii... Deseori, textele pe care le găseşti în diverse locaţii sunt instrumentul prin care întunericul îţi invadează interiorul pe toate căile simţurilor. Dar, şi culorile, inclusiv cromatica stranie a luminii, textura colţurilor întunecate sau subita abundenţă a unor detalii puternic evocatoare, arhitectura, toate acestea te ating peste tot unde Creatorul te-a prevăzut cu senzori.

De departe-auzi albind...

Însă una din şmecheriile inovatoare cu care băieţii de la Zoetrope Interactive au adus iluzia ororii pe culmi de rafinament este sugestia prin sunet. Astfel, eroul seriei Darkness Within, Howard Loreid, poliţist pornit în investigarea dispariţiei unui ciudat detectiv particular, Loath Nolder, ajunge la un moment dat într-o casă în care găseşte o cutie plină de casete audio, pe care se află înregistrate sunete captate la ore târzii, în locuri aşa-zis blestemate, caverne, poiene, ruinuri, case părăsite, ce par a fi fost populate de membrii unui cult străvechi, neomenesc şi cumplit.

Ajungi să stai şi să asculţi cel puţin un sfert de oră, dacă nu şi mai mult, înregistrările acelea ambientale, în care, foarte încet, pe lângă şuierul şi freamătul normale în natură, parcă se distinge uneori ceva, un vaier, un ţipăt, o chemare într-o limbă de nerecunoscut. Incredibil, jocul te face să stai o bună bucată de timp cu auzul încordat, ciulind urechea la ceva neclar, indescifrabil şi fără un sens aparent, al cărui rol în joc pare să fie ca şi inexistent, la modul practic. Şi, totuşi, faci asta, transpus, transfigurat şi transpirat, mobilizat în căutarea unor indicii menite a impregna cu şi mai multă incertitudine


Iaca puzzle

textura horror a jocului.

În altă locaţie terifiantă din primul Darkness Within, stai pe marginea unui tunel întunecat, având ca singur indiciu asupra posibilelor pericole din adânc numai sunetele ce par a se ridica dinspre cotloanele unui presupus oraş subteran, mai vechi decât istoria. Şi parcă se aude ceva, zgomote cu certitudine dubioase şi chiar înspăimântătoare, asta dacă accepţi convenţia jocului şi te implici emoţional în atmosferă şi acţiune.

Dark Corners of Within

Al doilea Darkness Within începe cu evadarea, dar nu prin forţe proprii, lui Howard Loreid din azilul de nebuni în care se afla. Eroul aventurii va începe o nouă căutare, şi mai întunecată, şi mai în adânc, pentru aflarea adevărului ultim despre strămoşii săi şi trasarea destinului său - cel dorit de Howard sau cel de mult hotărât de forţe aflate cu mult peste puterea omenească de a înţelege şi acţiona. Din nou ne vom plimba prin locaţii cernite, vag luminate, în care vom descoperi vestigii, urme ale trecerii altora, rămăşiţe ale încercărilor acestora de a pătrunde aceleaşi mistere care te atrag şi pe tine către abis.

De data aceasta nu se mai pune tot atâta accent pe sunet, dar s-au făcut, în schimb, împrumuturi nerambursabile din procedeele horror folosite în genialul Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth. Astfel, vederea cadavrelor îţi induce stări de vertij, apropiate de pierderea cunoştinţei, vederea ţi se tulbură; momentele mai tensionate îţi aduc bătăile inimii în urechi, respiraţia se precipită şi devine zgomotoasă, pulsul se înteţeşte.

Totuşi, seria Darkness Within nu are nici un fel de element action, precum cele de alergare, urmărire şi pac-pac din CoCDCotE. Darkness Within unu şi doi trebuie să se descurce cu un arsenal mult mai limitat de elemente generatoare de imersiune. Tehnica dominantă folosită este generarea unei tensiuni continue născute de senzaţia că, în permanenţă, dincolo de uşa din faţa ta, sau la etaj, ori la parter, în pivniţă, ba chiar în spatele ferestrelor oarbe, se află ceva nasol, da' nasol di tăt. Practic, tot timpul ai impresia că trebuie doar să dai o uşă de perete ca să intri în contact nemijlocit cu Sursa Misterului. Dar, mişcările personajului sunt lente, totul în joc pare a se petrece cu încetinitorul, inclusiv „sprintul" către revelaţia finală. Pot spune că şmecheria asta le-a reuşit impecabil producătorilor.

Un tribut

Altfel, dacă dai la o parte tehnicile de hororificare, jocul este destul de inconsistent. Grafica, deşi serveşte bine la atmosfera generală, este cumplit de simplă, ba chiar naivă. Texturile sunt sărace, dar iluminarea vagă le face serviciul de a le acoperi goliciunea cu umbrele propriilor fantasme. Pe de altă parte, în joc nu prea apar cine ştie ce personaje în mişcare. Se pare că producătorii ştiu foarte bine de ce, în schimb, abundă cadavrele - care prin natura lor moartă (sic!) decât că nu prea ies din starea de repaus. Eu cred că cei de la Zoetrope şi-au dat seama cât de greu le este să deseneze un personaj, darmite să-l şi pună să se mişte articulat - soluţia „kill'em all" bănuiesc că li s-a părut extrem de ispititoare. Poate că doar dificultatea de a însăila un story măcar parţial credibil în care să nu existe personaje în viaţă i-a făcut să renunţe cu regret la această modalitate de a salva aparenţele în ce priveşte penibilul vizual al NPC-urilor din joc, oricum deloc numeroase...

Iar dacă este să vorbim de poveste, apoi aceasta este un compendiu de teme şi mituri culese cu mânuţa din literatura de tip lovecraftian. Oricum, am fost impresionat de asemănările izbitoare dintre Darkness Within şi Call of Cthulhu, dar nu găsesc fraţilor Samli nici un păcat pentru asta, dat fiind că au umplut jocul de trimiteri şi easter egg-uri ce bat către creaţia lui Lovecraft, atât de mult încât împrumutul din aceasta se transformă, onest, din plagiat în ofrandă. Şi încă una plăcută, bine adaptată ansamblului jocului, mai ales dacă eşti pus în temă şi fan, la rândul tău, al marelui H.P.

Îmi place de Zoetrope

No, acuma, dacă este adventure, apoi să vedem cum se puzzlerişeşte treaba prin acest Darkness Within doi. Hm, dacă este să fac o sinteză a conceptului de puzzle din acest joc, ca şi din primul, de altfel, aş spune cam aşa: dacă la doi paşi ai unei capre, un lup face trei, varza se rostogoleşte cu viteză unghiulară proporţională cu rezistenţa aerodinamică a cornului de capră, multiplicată cu un coeficient ochiometric de compensare a expansiunii Universului, să se afle cât va creşte tensiunea arterială a omului care trebuie să le împace pe toate din clicuri de mouse.

Deci, în general, în scopul de a face o chestie să se mişte/învârte, ai alte trei-patru chestii pe care trebuie să le mişti/învârţi, după o regulă care există, dar e atât de isteaţă încât îţi scapă cu multă uşurinţă. No big deal, mai ales după ce îţi dai seama că trebuie să renunţi la uzul raţiunii şi să începi să tragi de toate după bunul plac al întâmplării, oricum entropia totală aparentă a Firii este în creştere, deci nu faci decât să urmezi un trend universal. Go with the flow and enjoy, rezolvarea pe această cale mi s-a părut cea mai sigură şi surprinzător de rapidă!

Mă rog, mai sunt şi ceva puzzle-uri bazate pe ghicirea unor coduri numerice, care nu m-au pus nici un moment în încurcătură - iar eu nu sunt deloc o inteligenţă peste medie, deci, jocul se adresează unei largi audienţe măcar sub acest aspect. Din acest motiv nici nu am înţeles care poate fi uzul unui procedeu inaugurat în primul Darkness Within, prin care poţi sublinia pasaje din diversele texte peste care dai, pentru a culege indicii, pe care le poţi, eventual, computa ulterior. În afară de faptul că unele puzzle-uri nu devin accesibile fără una sau două sublinieri făcute în întregul joc, această găselniţă plină iniţial de potenţial mi se pare că a făcut „fâsss!" pe parcursul seriei...

Una peste alta, mie Darkness Within doi mi-a cam dat cu plus. Un mare plus pentru atmosfera şi tensiunea realizate cu mijloace uimitor de puţine, dar folosite inteligent, cu inspiraţie. Cei doi fraţi Samli de la Zoetrope Interactive au reuşit să îmi transmită prin cele două titluri DW exact starea aceea aparte pe care mi-o dădea vaierul sonor ce răzbătea dinspre intrările în lumea subterană din primele Heroes of Might and Magic. Până la urmă, aceasta este calitatea principală a seriei Darkness Within, aceea de a te plimba tremurător pe buza tuturor gurilor de iad create de fantezia lovecraftiană, înfiorându-te prin sugestie, dar concretizând cu zgârcenie, în scene de final ce nu dau nici ele prea mult din ograda Infernului. De jucat - Istanbul, aşteptăm continuarea!

■ **Marius Ghinea**



alternativa


POSTMORTEM

Celor dornici de mai mult sânge - până aproape de vulgarizarea acestuia, but not quite there yet - le recomand alternativa Postmortem. Este mult mai bine desenat, având chiar oarecare pretenţii artistice, şi aduce câteva puzzle-uri mai interesante decât cele din Darkness Within unu/doi. Ca atmosferă, produce senzaţii mai puţin puternice, dar întreţine la foc mititel un nivel rezonabil al presiunii din cazanul în care se fierbe misterul.

BUNE:
- atmosfera
- inspiraţia lovecraftiană

RELE:
- grafica sărăcăcioasă
- povestea subţire
- sistemul de indicii şi raţionament este superfluu

CONCLUZIE:



„Lovecraft ante portas!". Şi ante portas rămâne, exact cât trebuie ca tu să ştii că ororile sunt bine mersi acolo, dincolo de uşi/porţi/ferestre/găuri întunecate/texturi decolorate. Câteva puzzle-uri răsuflate stau mereu între tine şi Cei Vechi, răi şi de neconceput de mintea omenească. Foarte bine, chiar şi în final contactul cu aceştia este aproape protejat, deci, rămâne loc de o continuare, dorită de mine, a seriei.

8

GRAFICĂ	07
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen Adventure **Producător** Zoetrope Interactive **Distribuitor** Iceberg Interactive
ON-LINE www.darknesswithin2.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** P4 1,8 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

ModNation Racers

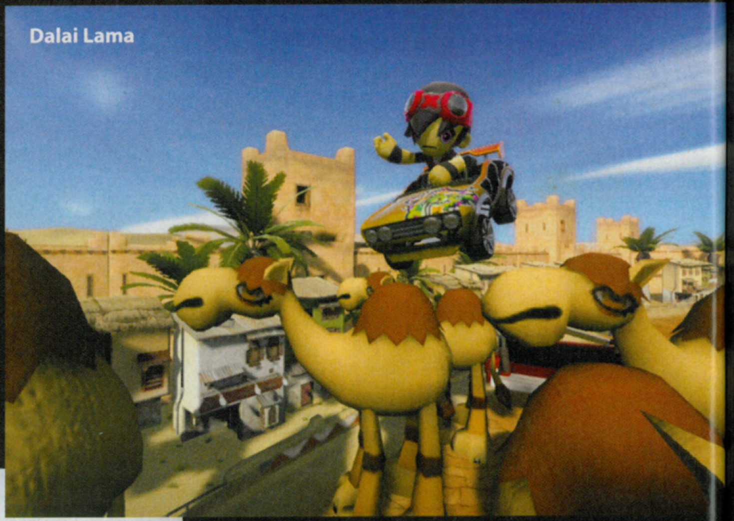


Mi se spune Talpă Iute!

Dacă ai prins vremurile de mult apuse, când Sega 64 şi Super Nintendo erau la putere, este imposibil să nu ţii minte jocurile de atunci şi să nu te gândeşti la ele cu nostalgie. Nu mai ştiu cine şi când a zis, dar ştiu sigur că cineva a zis că tot timpul ni se pare că vremurile de demult erau mai bune decât cele de acum. Copiii aveau respect pentru bătrâni, banul avea putere de cumpărare mai mare, guvernul ţinea cu poporul, aerul era mai curat şi soarele strălucea mai tare.

De ce oare tot ce are un iz de mucegai este atât de atrăgător pentru noi, ăştia mai scofâlciţi? Nici măcar nu este brânză, ca să aibă o explicaţie logică. Când ne mai apucă p-aici să facem un top al preferinţelor cu cine ştie ce ocazie, inevitabil jocurile alese sunt vechi, prăfuite şi neatinse de ani. Dar dacă este să spunem ce am vrea să jucăm dacă am putea alege, alea ar fi primele la care ne-am gândi.

Dacă e să cauţi pe Google părerea oamenilor despre vremurile de demult, vei afla că puţini spun că acum e mai bine.


Dalai Lama


Aştia cu bentiţă sunt slabi rău

Dar mulţi, foarte mulţi vorbesc despre timpul trecut cu o nostalgie ce-ţi sfâşie inima şi mai-mai că te-ai întoarce un pic în trecut să vină şi la tine Inchiziţia să te întrebe de sănătate, să-ţi spele rufele şi să-ţi ducă la şcoală copiii.

Kartul şi şoseaua lată

… ce şofer erai odată. Dacă aţi citit deja review-ul pentru Blur, aţi observat că ModNation Racers este dat ca alternativă pentru acel joc. Cu cât stau să mă gândesc mai bine, cu atât aş spune că ar fi o alegere mai bună să daţi Blur la o parte şi să vă opriţi direct la jocul de faţă. De ce? Este foarte simplu. Este cu mult mai fain şi mai haios.

Mă întorc la articolul despre Blur şi vă readuc


Indiana Jones şi jeepul fermecat




A călcat pe-o raţă

aminte asemănarea făcute de mine între Super Mario Kart şi NFS-ul săracului. Ei bine, ModNation este copilul de suflet al lui Super Mario Kart deşi nu are nimic de-a face cu Nintendo. Băgaţi bine la cap, copilul de suflet, nu din flori.

La fel ca şi în jocul de acum mii de ani, în ModNation te dai cu go-karturi până îţi vine să îţi schimbi degetele cu unele proaspete, căci bătăturile de pe controller-ul de PS3 sunt cele mai nasoale bătături pe care le poţi face.

Complet neaşteptată, dar extraordinar de bine-venită, a fost pentru mine povestea jocului. Deşi în sinea sa jocul nu este nimic altceva decât un arcade nebun şi inocent, cei de la United Front Games au avut grijă să ofere şi altceva decât viteză şi grenade. Ceva umor implementat între cursele pe care le ai de câştigat pentru a ajunge cel din frunte. Căci There can be only ONE! Şi iată cum afli cine eşti, cine te ajută şi cine te iubeşte, cine te fură şi cine îţi pune beţe-n roate. Un mecanic senil, dar cu mintea ascuţită, o gagicuţă care se dovedeşte a fi buricul târgului, un unchi plin de bani, dar uscat până-n măduva sufletului. Toate aceste personaje apar la standuri, la televizor, la tine acasă, în momentele cele mai inoportune şi-ţi propun marea cu sarea pentru a concura pentru ei sau pentru a vinde meciul. Şi nu doar atât. Aceste cutscene-uri dintre curse fac deliciul jocului, deşi te omoară prin timpii de încărcare imenşi pe care îi au.

De fapt, întreg jocul stă sub securea timpilor de încărcare. Un joc mai prost optimizat la acest capitol nu am mai văzut niciodată. La un moment dat, chiar ai impresia că jocul se încarcă pentru a se putea încărca. Este ridicol. Pentru a ajunge să faci o cursă rapidă, nu în modul Career, ca să nu mai vorbim online, îţi ia cam zece minute. Enorm! Îţi vine să-i iei la pumni pe cei din jur.

Punctul forte al jocului, pe lângă distracţia de pe pistă, este posibilitatea de a personaliza la un nivel până acum neatins de nimeni personajul şi kartul cu care participi la competiţii. Nici în cele mai demente MMO-uri de prin Asia nu am văzut asemenea nebunie la personalizarea avatarului electronic. Mai ales că multe dintre recompensele pe care le primeşti în timpul curselor sunt noi şi noi elemente pe care le poţi adăuga personajului şi maşinii. Astfel, nu eşti limitat la a-l modifica o dată la început, iar apoi gata, rămâi cu piticania pe care ai creat-o în debutul jocului.

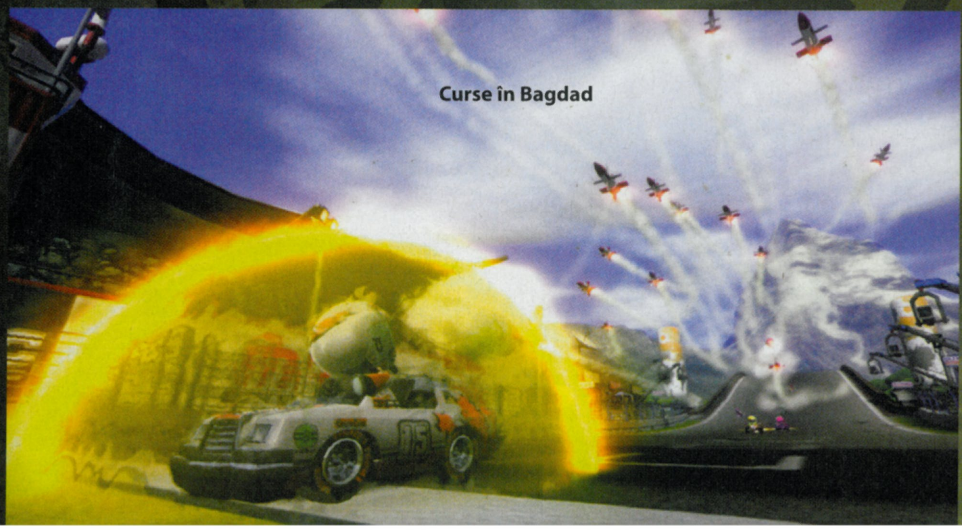
Din nefericire, niciuna dintre modificările pe care le aduci personajului sau maşinii nu afectează modul în care concurezi pe pistă. Nu există nici în acest joc posibilitatea de a tuna cumva maşina, toate schimbările pe care le faci afectând doar felul în care arată şi deloc în care se comportă. Dar poate asta este un lucru bun, deoarece, în multiplayer, demenţii te-ar fi aruncat direct pe marginea şoselei, de unde nu te mai ridicai.

Şi ModNation Racers pare a fi un joc dedicat în special modului multiplayer. Mai ales că fiecare jucător poate crea propriile sale piste, pe care apoi le încarcă pe net, de unde fiecare le poate lua. Iar crearea de curse nu este deloc o muncă sisifică, fiind extraordinar de uşor să faci una de la zero într-un timp foarte scurt. Dar dacă eşti unul căruia munca de chinez îi face plăcere, alocând o zi întreagă unei singure piste, poţi scoate ceva ce nu a văzut Parisul.

Pistele pe care rulezi nu se rezumă doar la o stradă, curbe şi armele pe care le culegi de pe drum. Pe ele se găsesc tot felul de rampe, scurtături şi capcane pe care le poţi activa pentru cei din spate. Astfel, cursa nu este niciodată câştigată chiar dacă ai luat un avans nebun faţă de urmăritori. Mai ales că fiecare armă are trei niveluri de putere, în funcţie de câte upgrade-uri culegi de pe drum. Cele mai puternice îl pot prinde cu nesimţire pe cel din plutonul fruntaş şi îl pot aduce pe ultimul loc, mai ales dacă doi-trei urmăritori înlănţuie armele culese de pe drum.

Dacă ai un PS3 şi îţi place să te dai ca dementul într-un mediu cartoonish, fără niciun fel de respect pentru legile fizicii, trebuie să pui neapărat mâna pe acest joc.

■ Koniec


Curse în Bagdad

alternativa


BLUR

Funcţionând pe acelaşi principiu ca şi ModNation Racers, Blur este varianta pentru cei care caută o grafică mai frumoasă şi maşini pe care chiar le vezi pe stradă în fiecare zi. Ei bine, nu chiar în fiecare zi, dar ştii că cineva le are într-un garaj undeva.
Deloc la fel de spectaculos ca jocul de faţă, dar mult mai aproape de realitate… dacă poţi ignora rachetele, bineînţeles.

*LEVEL IULIE 2010

BUNE:
- plin de umor
- enorm de multe posibilităţi de personalizare
- multiplayer dement

RELE:
- timpi de încărcare ce îţi permit să faci muncile lui Hercule, iar apoi să tragi un somn
- lipseşte posibilitatea de a tuna maşinile

CONCLUZIE:



Unul dintre cele mai faine jocuri cu maşini pe care le-am jucat în ultima vreme. Atât split screen-ul, cât şi multiplayer-ul online sunt nişte adiţii minunate aduse jocului, care te vor ţine în faţa televizorului ore întregi. Mai ales că split screen-ul suportă până la patru jucători odată, ceea ce garantează distracţia. Iar dacă vă întrebaţi de ce a luat atât de puţin la gameplay, este doar pentru timpii enormi de încărcare.

8,1

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	09
IMPRESIE	08



Gen Arcade **Producător** United Front Games **Distribuitor** SCEE
Ofertant Partenerii SCEE în România **ON-LINE** www.modnation.com



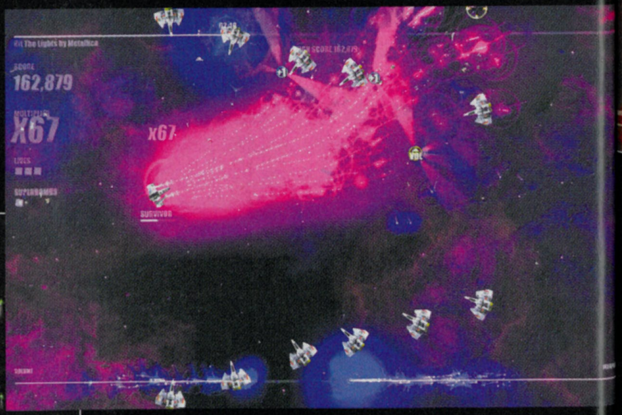
Şi muzica se împuşcă, nu-i aşa?

Fără să mă laud, Guitar Hero m-a transformat într-un zeu al metalului. Un zeu cam mititel şi dubios, dar istoria şi Lovecraft ne învaţă că tocmai zeităţile neştiute, care-şi risipesc puterile zeieşti ca beţivii prin beciuri obscure şi hanuri bântuite, au reuşit să adune în jurul lor cei mai înverşunaţi adepţi şi cele mai cătrănite culte. Faima câştigată chinuind bass-ul în Guitar Hero întru eterna glorie a metalului mi-a adus şi fani, mi-a adus şi fane. Mai ales fane. Virtuale, e drept, dar asta nu le împiedica să mă viziteze în fiecare joi, pe la vreo nouă seara, când prietenii mei imaginari aveau programare la psiholog, şi să-mi ofere favoruri de natură gastronomică sau sexuală (când inspectorii sanitari aveau raid la şaormeria mea preferată). Totul a luat sfârşit când Satana (dovada irefutabilă că rockul nu e satanic) ne-a stricat tobele, iar vocalul nostru a devenit dependent de îngheţata Floare de Colţ. Cuprins de o mare tristeţe existenţială, am sărit la volanul Audiosurf-ului cu un milion de cilindri în Ö şi am apucat-o ca un posedat pe autostrada aşternută de cei patru meşteri mari, calfe şi drumari, de la Sepultura. Ca voinicul din poveste, am tocit cinci mouse-uri de oţel cutreierând fără ţinte (întotdeauna am urât ţintele) şoselele metalului. Dar cum cărările rockului sunt întortocheate şi pline de hârtoape, mirajul şoferiei muzicale s-a spulberat şi el, odată cu radiatorul, atunci când m-am izbit cu toată puterea de un riff sălbatic, uitat în mijlocul drumului de un metalist cu grif-ul în nori. Într-o clipită, mi-au trecut prin faţa ochilor cam un sfert de viaţă, toate interviurile cu Cliff, baritonul lui Ghinea, cimpoiul lui Păcală şi toată discografia Motörhead. Am supravieţuit, nu vă mint, dar am rămas cu dorinţa arzătoare de a mă reîntoarce la un trai mai simplu, într-un ev primar, pe când Asteroids era considerat miracolul tehnicii şi al game designului, burlacul cavernelor pleca în peţit înarmat ca pentru o vânătoare de mamuţi, iar pereţii peşterilor erau acoperiţi de concepte de coperţi pentru albumele formaţiilor de rock primitiv. Acolo mă aştepta Beat Hazard...

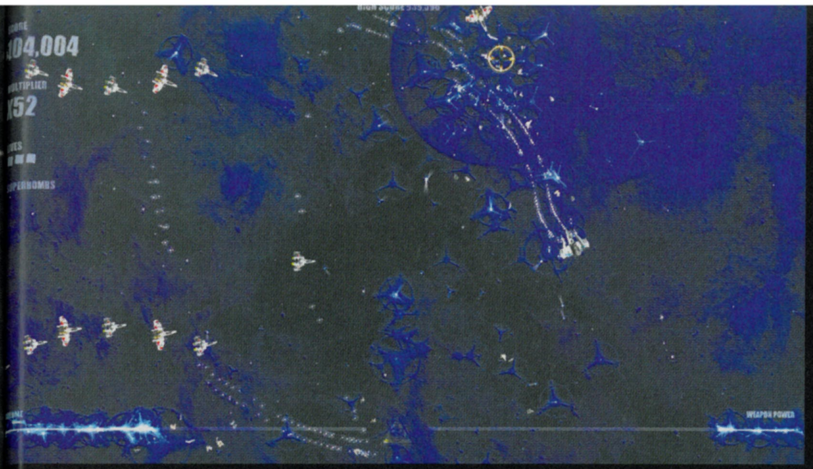


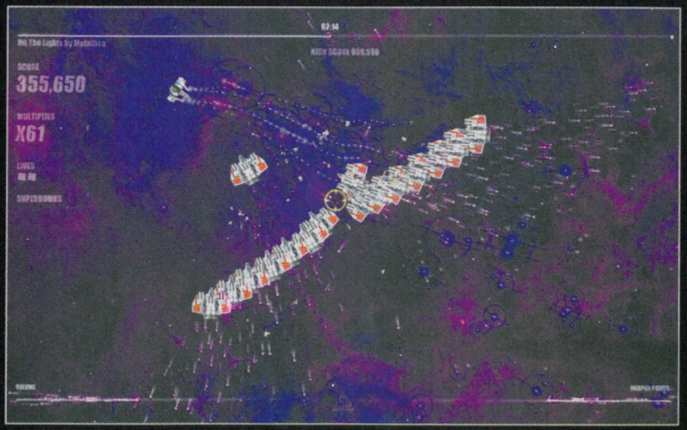
Rebel fără pauză

Beat Hazard e un shooter retro în vâna străvechiului Asteroids (sau a mai noului Geometry Wars, dacă aveţi probleme cu memoria), în care gameplay-ul este puternic influenţat de „coloana sonoră". Încarci melodia preferată, primeşti în grijă un avionaş futurist (controlat cu mouse-ul şi tastatura) şi misiunea de a respinge tot ce îţi aruncă în faţă zeii rockului (înlocuiţi cu genul vostru preferat dacă nu vă convine ce-am spus eu). Adică



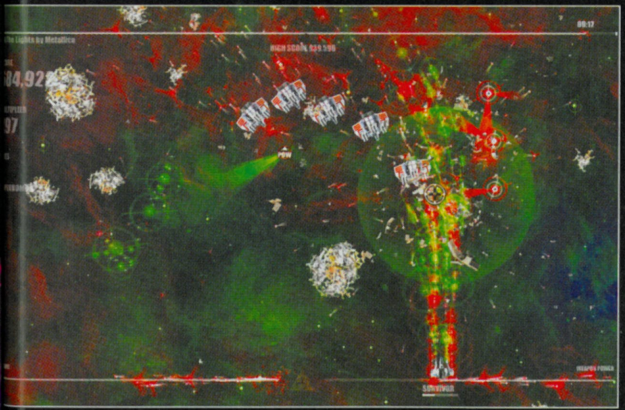
asteroizi paşnici, cârcâieci tehnologizaţi de talie mică, medie, mare şi gigantică (da, există doar patru tipuri de inamici din păcate) şi lumini. Multe lumini. Toate luminile. În ajutor îţi sar felurite (trei) power-up-uri care-ţi cresc volumul muzicii, potenţa tunuleţului şi modificatorul de scor. Melodia, binecuvântat fie-i portativul şi atotdeschizătoare fie-i cheia, dictează numărul şi distribuţia inamicilor pe ecran, cadenţa de tragere a tunuleţului navei tale şi, nu în ultimul rând, spectacolul vizual. Spectacol cam obositor pe termen lung, dar şi Beat Hazard e genul de joculeţ pe care îl joci în reprize, pentru deconectare sau când ai nevoie de un reset.





Spre deosebire de Audiosurf (prezentat şi el în LEVEL) unde şi melodioarele cuminţele erau o experienţă deosebit de plăcută, gameplay-ul mai violent al lui Beat Hazard este mult mai bine pus în valoare de un cântecel ceva mai nervos, fie el rock'n'roll, metal, industrial sau ce mai ascultaţi voi. Eu l-am jucat intensiv pe Judas Priest, AC/DC, Metallica (recomand Hit the Lights şi The Four Horsemen) şi Ministry şi, cu foarte mici excepţii, am fost foarte satisfăcut de modul în care muzica este transformată în carne de tun. Nimic nu pune mai bine în evidenţă puterea drăcească a unui solo de chitară înverşunat decât trei duzini de nave care scuipă gloanţe ca la balamuc, doi boşi îndrăciţi şi un spectacol de lumini alături de care show-ul plănuit de Puterile Care Sunt pentru apocalipsa din 2012 pare un biet bec de veioză. Iar când o navă cât un sfert de ecran apare şi începe să te „scuipe" în timp ce pe fundal luminile clipesc ca bezmeticele şi Halford urlă „Judas is rising!", parcă-ţi vine să te rădici şi tu asemenea Lăpuşeanului şi să popeşti cu laseru' tot ce mişcă. Pe ecran, desigur. Aviz celor cu probleme, abundenţa de efecte vizuale poate cauza crize de epilepsie, deci v-aş sfătui să luaţi în serios avertismentul afişat la începutul jocului.

Regretabil, oamenii cinstiţi au muşcat-o din nou, căci Beat Hazard, deşi „citeşte" cam toate formatele audio mai populare (FLAC, MP3, OGG, WAV etc.), refuză să recunoască track-urile audio protejate (iTunes/m4a/aac). Dacă faceţi parte din categoria celor bogaţi şi cinstiţi, există o soluţie pentru a vă lua la trântă cu muzikia achiziţionată de pe iTunes, dar va trebui să plătiţi în plus. Un micro DLC adaugă suport pentru track-urile cu DRM. Şi costă aproape un euro. Preţul este simbolic, într-adevăr, dar la fel de simbolică este şi decizia de a taxa în plus o persoană care şi-a cumpărat şi muzica şi jocul. Fiindcă am o bănuială că decizia n-a aparţinut în totalitate producătorului (ei spun că taxa e folosită pentru a acoperi costurile de licenţiere) voi scoate limba doar la Apple. Şi la ceilalţi negustori de track-uri protejate.



Chiar dacă luminiţele spun altfel, nu totul este roz pe moşia boierului Beat Hazard. N-are diversitatea unui Geometry Wars, de exemplu, efectele sonore sunt menţinute la minimum (probabil pentru a nu eclipsa muzikia, deşi n-ar fi stricat câteva în plus şi ceva volum), iar inamicii sunt extrem de puţini, adică vreo patru tipuri de nave şi două specii de „speciali". La un moment dat, cel mai probabil vă veţi plictisi de el, căci nimic nu e veşnic. Cu toate acestea, nu prea cred că acest lucru se va întâmpla înainte să vă războiţi cu toate MP3-urile nervoase de pe hard (singuri, în co-op sau împotriva unui amic) şi/sau să vă vedeţi numele în poziţii fruntaşe prin clasamentele online (versiunea distribuită prin Steam oferă leaderboards online şi achievements). Şi am o bănuială că toată distracţia va dura mai mult de câteva ore amărâte.

■ cioLAN



alternativa



AUDIOSURF

„În Audiosurf, putem importa absolut orice melodie în format .mp3, jocul decodificând structura ei pentru a crea un traseu pe care gonim cu o navetă spaţială pentru a face puncte. Astfel, o melodie lentă va fi o plimbare la deal, lină şi relaxantă, în timp ce un metal furios şi antrenant o să fie o coborâre ameţitoare într-un montagne-rousse scăpat de sub control. Fie că-ţi place Rudărel sau Megadeth, ai ocazia să asculţi melodiile preferate în timp ce spiralezi pe autostrăzi psihedelice, adunând puncte."

LEVEL MAI 2008

BUNE:
- provoacă dependenţă

RELE:
- prea multe luminiţe
- prea puţină diversitate

CONCLUZIE:



Vorba multă, sărăcia omului. Puneţi mâna şi jucaţi-l, altfel se supără muzica pe voi!

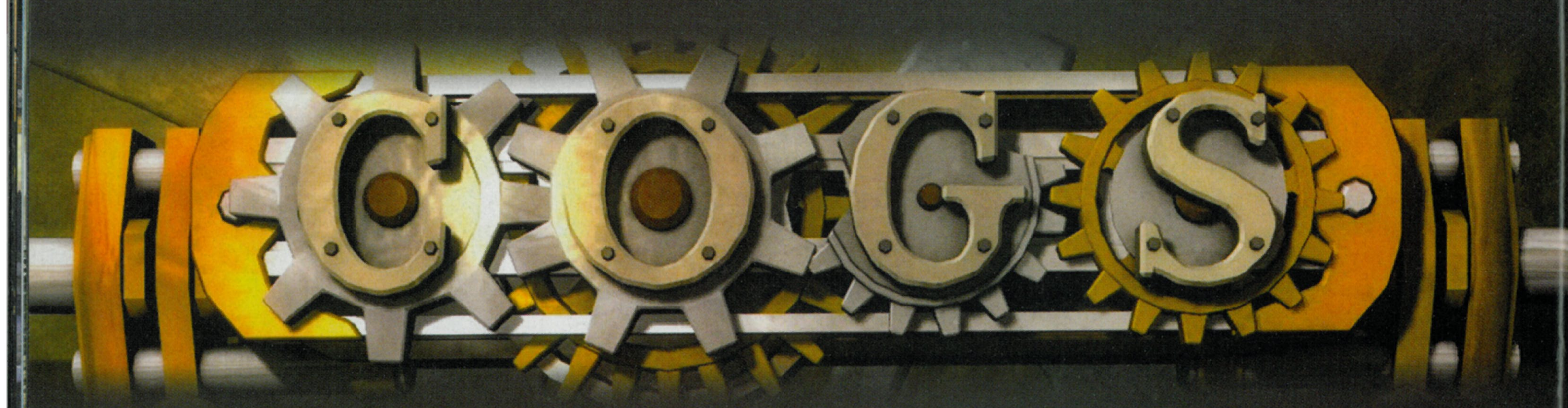
8,6

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen Retro Shooter **Producător** Cold Beam Games **Distribuitor** Cold Beam Games **Ofertant** www.steampowered.com **ON-LINE** www.?????????????????/

CERINŢE MINIME: **Procesor** 2.0 GHz **Memorie** 512 GB RAM **Accelerare 3D** 128MB DirectX 8.1



COGS

Visul oricărui copil atomic, mecanisme zimțate aplicate

GEN PUZZLE **PRODUCĂTOR** LAZY 8 STUDIOS **DISTRIBUITOR** STEAM ŞI DIRECT2DRIVE **DEMO** DA **PREȚ** 9 € **ON-LINE** WWW.COGSGAME.COM

Privesc de la un timp cum jocurile casual, produse de companiile cu renume în acest domeniu, se maturizează şi încep să adopte din ce în ce mai multe elemente hardcore. Primele care-mi vin în minte sunt Plants vs Zombies şi Mystery Case Files: Return to Ravenhearst. Recomandate şi cu alte ocazii, dar nu fără merit, titlurile impun strategii complexe, respectiv story şi puzzle-uri interesante şi pot fi jucate de orice jucător serios (mai ales dacă nu ştie cui îi sunt adresate). Au apărut chiar şi hibrizi ca Puzzle Quest, un simplu Bejeweled împestrițat cu delicioase elemente RPG, în timp ce, pe aşa-numitul front hardcore, totul pare să o ia în sens invers. Găsesc interesant cum din ce în ce mai multe dintre jocurile actuale impun butonul de pauză în momentul în care o persoană în vârstă intră în încăpere, pe când majoritatea titlurilor vechi ar fi trecut ca interesante sau intrigante. Poate şi noi suntem de vină. Hardcore? Nu mai e nimic ciudat în a o găsi pe maică-mea la 5 dimineața jucând ultimul Luxor, în timp ce pentru mine ora 2 a ajuns oră de închidere, indiferent de jocul pornit. Parcă şi văd cum peste 10 ani doamnele îşi instalează noile Solitaire-uri cu ultimele reguli ADnD implementate, în timp ce noi râgâim şi înjurăm consola pentru că-i ia prea mult să pornească cel mai tare shooter al anului. Primul în care tot ce trebuie să faci este să apeşi un singur buton.

Pentru că mamele ştiu mai bine

Presupun că v-ați săturat să ne tot auziți de două numere încoace înjurând aproape în fiecare articol această degradare, dar parcă în aceste zile de vară, când jocurile bune apar rar, devine înecăcioasă. Aşa se face că, în aceste momente, preferăm să ne întoarcem fața către scena indie, poate ne scapă ea, unde găsim şi Cogs: un joc simplist ca mecanică, ce porneşte deghizat în casual şi are inițial tendința de a plictisi pentru că tot ce trebuie să faci este să învârți nişte piese până pică în ordinea corectă, după care îşi vine în fire şi ne propune adevărate opere de artă. Roți zimțate de diferite dimensiuni, pe diferite planuri, cuburi care, odată puse în mişcare, îşi dezvăluie surprizele, conducte de gaz care trebuie îmbinate fără scăpări de presiune, mici maşinării muzicale care necesită acorduri fine şi aşa mai departe. Dacă de mici ați fost fascinați de mecanismele ceasurilor, de bicicletele şi/sau jucării cu cheiță, e imposibil să nu fiți atraşi de acest puzzle impresionant. Impresionant nu numai prin frumusețea mecanismelor, dar şi prin corectitudinea cu care legile fizicii sunt implementate, mare lucru pentru un joc! Chiar dacă gadgeturile imaginate nu au în general o aplicabilitate practică, simți că, dacă ar fi construite, ar funcționa întocmai şi nu de puține ori te minunezi la sfârşitul nivelului de ce ai realizat (ajutat şi de camera care-şi schimbă unghiul pentru a pune în cea mai bună lumină mecanismul). Dar nu numai atât, rar se întâmplă ca un joc să-şi mențină de la început şi până la sfârşit energia: deşi devine din ce în ce mai complex şi mai interesant, numărul mutărilor necesare pentru a termina un nivel rămâne unul mic, pentru a nu plictisi şi mecaniciza joaca şi, exact când credeai că le-ai văzut pe toate, te izbeşte cu un nivel simplu, dar interesant, sau, din contră, cu unul intrigant din care la prima vedere nu înțelegi nimic. Muzica, deşi nu obligatorie, întregeşte şi ea tabloul şi ne aduce aminte că jocurile nu trebuie jucate atât pentru a fi terminate, cât pentru plăcerea de a te juca. Alt aspect în care mamele şi prietenele noastre ne-o iau încet, încet, înainte.



Un spectacol vizual căruia o simplă poză nu-i face cinste. Tema? Opriți toate roțile aurii. Roata motoare este cea maro.



Albastru+Galben=Verde, în maximum 10 mutări şi 80 secunde, pentru Aur, respectiv Bronz.

PS 1: O aştept pe Kate Walker înapoi în Valadilène unde să reporenească, cu ajutorul unor puzzle-uri ca cele de mai sus, fabrica de jucării a familiei Voralberg.

PS 2: Cogs a câştigat în cadrul festivalului anual Indie Game Challenge categoriile Achievement in Art Direction şi Achievement in Gameplay.

PS 3: Dacă purtați Windows 7, s-ar putea ca jocul să nu pornească, soluția este descărcarea de pe internet a fişierului „D3DX9_40.dll" şi plasarea lui în directorul „C:\Windows\system". Distracție plăcută!

THE SPIRIT ENGINE 2

Side-scrolling RPG… un clasic, da-i trece

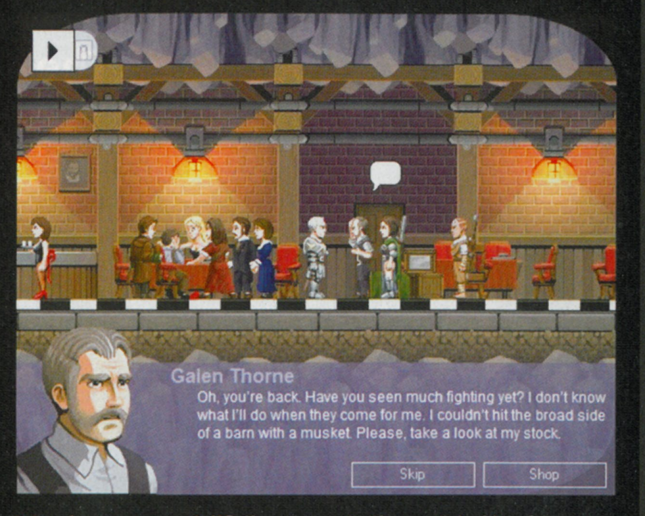
GEN RPG **PRODUCĂTOR** NATOMIC STUDIOS **ON-LINE** THESPIRITENGINE.COM

Datorită libertății temporale şi selective, pentru mine a fost întotdeauna o plăcere să scriu în LEVEL despre jocurile Indie. Nu multe sunt foarte bune, dar dacă ştii unde să te uiți: GameTunnel, IGF etc. şi câteodată Kotaku şi Rock, Paper, Shotgun, vei descoperi mai mereu ceva care să te impresioneze. Aşa se face că, plictisit de flash-uri, pe care le mai încerc din când în când la serviciu, am început să caut un RPG Indie de fereastră şi, bucuros de găseală, am instalat pe stick TSE 2, un side-scroller cu mecanici de luptă interesante şi multă vorbărie inteligentă (zic cunoscătorii). Mi-am ales trei eroi, din cei 3x3 posibili, o muschetară singuratică (care luptă cu ajutorul muschetei că d'asta e muschetar, nu cu spada) cu aripi nefuncționale pe care le ascunde de ochii oamenilor, un tânăr preot în devenire în pelerinaj din țara vecină şi un vestit (pare-se) cavaler pensionar care a ajuns să trăiască de pe o zi pe alta din mila oamenilor pe care-i „protejează". În ciuda descrierii interesante şi a tutorialului implementat cu cap - care-mi explica cum stă treaba cu tipurile de damage şi protecții, cum să creez lanțuri de lovituri/abilități şi cum să le upgradez, cum să-mi echipez eroii şi cum să ghicesc viitorul în jurnalul de bord - ceva însă nu se potrivea. Da, se vorbea mult (în scris) şi elaborat, dar nu cu inteligența, aciditatea şi sufletul de care credeam că o să am parte. Iar luptele, deşi alesesem modul hard şi erau pline de variabile de care trebuia să țin cont, nu-mi puneau mari probleme. TSE 2 se contura după prima oră de joc ca un RPG clasic, spre plictisitor, pe care nu l-aş fi continuat dacă nu aş fi fost atacat de un automaton într-un mausoleu al unei civilizații pierdute. Am întors capul ca un cățel, intrigat, şi am continuat. Titlul a început să îşi etaleze treptat universul, unul care aduce aminte de Arcanum, cu zepeline şi arme de foc, cu forțe şi motive interesante şi complexe.

Învățat prost, am trecut inițial cu vederea faptul că jocul nu te aruncă în lupte aberante şi nu te pune să cauți prin păduri colți de viperă pentru mama soacră, nuuu, te roagă să însoțeşti, de exemplu, un copil către o cetate, iar pe drum, fiindcă frontul de luptă e învecinat cu pădurea, eşti atacat de animalele speriate şi încolțite. Poate că rezultatul e acelaşi, lupta cu lighioanele, dar aici fiecare luptă sau traseu are un scop şi reuşeşti să te identifici nu numai cu personajele, ci şi cu inamicii. În acelaşi stil, eroii vorbeau puțin pentru că d-abia se cunoscuseră, dar treptat încep să-şi dea arama pe față şi devin din ce în ce mai interesanți. În jurul orei patru de joc eram deja blocat sănătos într-o luptă care nu mă lăsa să avansez, iar locurile unde puteam reveni pentru a face grinding de nivel erau ca şi inexistente. M-am scărpinat în cap şi mi-am spus că soluția este aici doar că nu o văd. Am băgat la cap tipul de damage făcut de monştrii mai puternici şi le-am verificat în acelaşi timp sensibilitățile, am realocat către abilitățile potrivite experiența acumulată şi am revenit în magazine, unde am încercat o rearanjare şchioapă a echipamentului. Mi-am pus la punct lanțurile de acțiuni şi le-am şi corelat pentru a putea fi executate concomitent de toată echipa, am început să joc mai atent şi mai focusat, cu pauză de combat şi gândire după fiecare acțiune. Şi... tot am mâncat bătaie. Oau! Dacă nu aveți răbdarea necesară puzzle-urilor numite aici lupte, mai bine alegeți medium la începutul jocului. Mi-e mi-a plăcut aşa şi i-am dat înainte. Am deschis manualul şi am aflat că de fapt tutorialul nu mă învățase decât să merg, nu să şi termin jocul. Am revenit asupra unor skill-uri care păreau neinteresante şi mi-am dat seama că luptele se pot câştiga şi în trei-patru timpi, nu numai în doi: debusolare, concentrare, atac; sau debusolare, atac, fortificare, atac; etc., în funcție de abilitățile şi slăbiciunile inamicilor. Un lucru e clar, dacă ajungi să te aperi, îți va fi foarte greu să mai câştigi lupta.

De reproşat, nu prea ai ce reproşa jocului, poate grafica simplistă (dar nu fără şarm) şi lipsa vocilor. Dar cine cere aşa ceva de la un RPG indie, nu prea ştie de capul lui. Oricum, de câteva luni jocul este gratuit, aşa că orice plângere poate fi întoarsă cu o palmă, mai ales când realizezi câtă muncă a depus domnul Mark Pay pentru a termina această poveste interactivă.

■ **ncv**

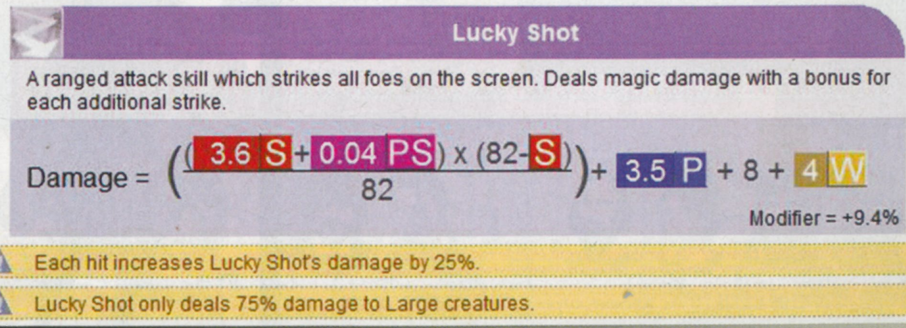


Primul monstru mai dificil, care te păcăleşte sărind în afara ecranului şi atacă mereu eroul mai slab.



Un lucru mereu surprinzător în TSE2 este faptul că societatea nu se lasă strivită de probleme. Aici, deşi prinşi într-o cavernă/popas pe timp de iarnă şi atacați de duhuri subterane, oamenii încearcă să-şi vadă în continuare de viață.

Nerdgasm. Modul de calculare al unei abilități „oarecare". Unde S = Skill Level; P = Party Level; PS = Skill x Party Level şi W = Weapon Level. Găsiți calculele pentru toate skill-urile posibile în manual.



KING OF DRAGON PASS

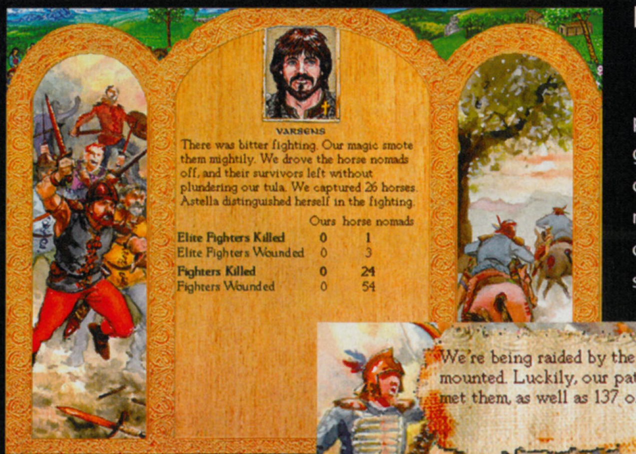
It's good to be The King!

GEN RPG/TBS/ADVENTURE **PRODUCĂTOR** A-SHARP
DISTRIBUITOR A-SHARP **LANSARE** 1999
ON-LINE A-SHARP.COM/KODP **PLATFORME** PC, MAC

King of Dragon Pass este singurul joc al companiei A-Sharp, a fost declarat câştigător al Independent Games Festival în 2000 şi, în mod suspect, nu-şi prea arată faţa prin miile de topuri care bântuie internetul. Cel mai probabil n-aţi auzit de el. Şi eu l-aş fi ratat cu siguranţă dacă n-aş fi jucat în copilărie HeroQuest, un joc despre care am aflat mai târziu că este o adaptare video a unui boardgame deosebit de popular prin anii '80-'90. Datorită lui HeroQuest am aflat de Glorantha, o lume fantasy imaginată de Greg Stafford în 1978. De la Glorantha până la King of Dragon Pass n-a mai fost nevoie decât de un singur clic (slavă internetului) şi lucrurile au intrat pe făgaşul normal. Nopţi nedormite, examene ratate, cearcăne epice şi aşa mai departe.

King of Dragon Pass poate fi descris cel mai simplu ca un simulator de clan barbar (nu foarte diferit de celţi) într-o lume fantasy. Pe ture. Pentru cei mai chiţibuşari, cu o pasiune morbidă pentru clasificări şi etichete, King of Dragon Pass este o combinaţie strălucitoare de management economic (vacile clanului nu se cresc singure), strategie (vacile clanului nu se păzesc singure), role-playing game (vacile sunt un atribut al clanului) şi aventură în mod text (quest-uri pentru sporirea cirezilor clanului). Eu am alt film, ca să zic aşa. Cum „simulare" îmi sună prea rece, matematic, şi nu-i prea face dreptate, voi spune despre King of Dragon Pass că este o saga interactivă. Asemenea unui cronicar din vechime, tu, jucătorul, vei „scrie" pe îndelete, clic cu clic, povestea unui clan, de la începuturile sale umile până la dominaţia totală.

Povestea începe, cum ne-am obişnuit, cu un exod de mari proporţii. Climatul politic ostil şi dorinţa de mai bine ţi-au împins clanul să „emigreze" cu căţel, cu purcel, în Dragon Pass. Deloc surprinzător, o mulţime de alte clanuri rivale, prietene sau miserupiste, au avut exact aceeaşi idee, iar Trecătoarea (o zonă pustiită de un război devastator cu dragonii) a devenit brusc un loc cam înghesuit. Logica (şi numele jocului) dictează că această adunătură pestriţă de barbari războinici va trebui strânsă sub un singur steag. Iar dacă tot e nevoie de un rege atotstăpânitor, de ce n-ar fi el un viteaz din clanul tău? Foarte important de reţinut, pentru a evita anumite confuzii, în King of Dragon Pass nu eşti un simplu şefuţ, ci însuşi Tătucul binevoitor care ghidează din umbră destinul clanului. Există o căpetenie (numită de tine) şi un consiliu (o ceată de înţelepţi recrutaţi tot de tine dintre nobilii clanului) care te consiliază cum ştie el mai bine (uneori e bine să-l asculţi, dar nu e recomandat să uiţi că înţelepţii sunt şi ei oameni şi s-ar putea să aibă propriile planuri), dar deciziile îţi aparţin în totalitate, cu menţiunea că, aproape de fiecare dată, se vor întoarce să te bântuie. Într-un mod neplăcut, ca „părintele" Kane în Poltergistul sau, dimpotrivă, suav şi drăgăstos, cum o bântuia defunctul Swaitze pe îndurerata Demi Moore. Factorul „random" joacă şi el un rol, poate mai important decât mi-aş fi dorit, şi-ţi dă peste cap fengşuiul tribal când ţi-e recolta mai dragă, dar în general cam tot ce i se întâmplă clanului tău este rezultatul mai mult sau mai puţin evident al unor acţiuni/decizii anterioare.







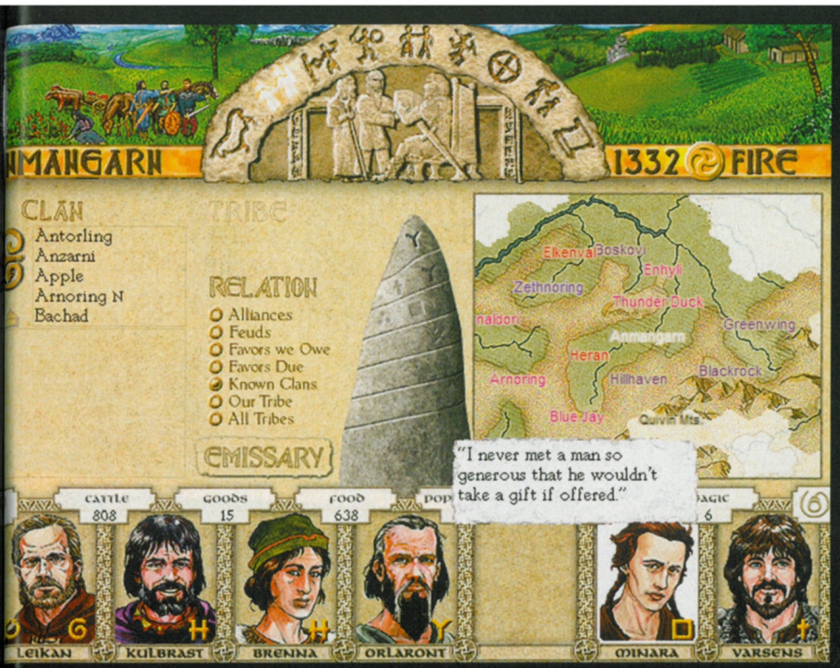
Nu aduce anul ce aduce Pass-ul…

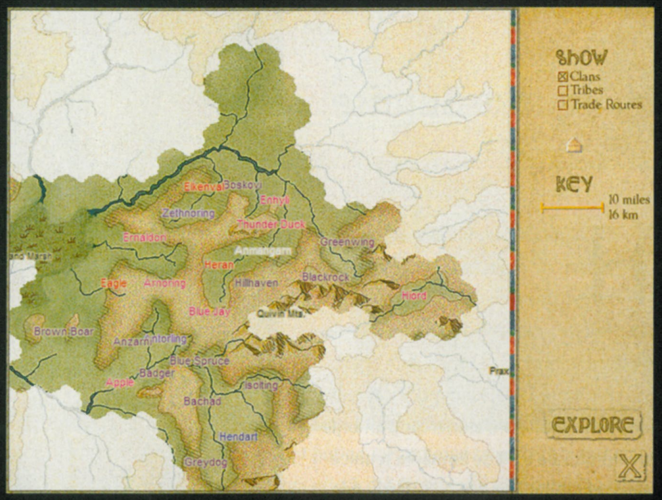
„Bine, Ciolane, am priceput, treaba ta e să duci clanul pe cele mai înalte culmi ale progresului", veţi sări voi cu gura, „dar ce faci mai exact în King of Dragon Pass?" Păi cam tot ce poate face un clan de… „barbari". Adică administraţie, comerţ, puţină diplomaţie, expediţii de jaf şi cucerire prin vecini, explorare, sacrificii etc. Voi încerca, pe scurt, să vă descriu un an din viaţa unui clan din Dragon Pass. Anul gloranthian începe (sau se termină, cum doriţi) cu o perioadă de două săptămâni (Sacred Time) dedicată exclusiv ritualurilor magice. Fertilitatea, recoltele, vânătoarea, succesul raidurilor şi al quest-urilor, potenţa armatei, misiunile diplomatice, comerţul şi manufactura depind într-o oarecare măsură de cum alocaţi magia tribului în Sacred Time. Ca o paranteză, aveţi dreptul la două acţiuni pe anotimp, deci folosiţi-vă de cele două săptămâni de „introspecţie" pentru a încropi un plan de acţiune pentru anul care va să vină. Urmează anotimpul Sea, dedicat agriculturii şi activităţilor casnice, în general, ocupaţii paşnice care vă ţin oamenii acasă. Bineînţeles, nu vă împiedică nimeni să vă vizitaţi vecinii cu o ceată de scandalagii sau să vă trimiteţi un sfert de armată să exploreze împrejurimile, dar în acest caz aşteptaţi-vă la o recoltă ceva mai slabă. Fire, când se coace leguma, iar soarele încinge pământul şi băutura fermentată încinge spiritele războinice, este anotimpul propice pentru război. Aşadar, dacă ai în grijă un clan războinic, acum e timpul să mergi prin vecini şi să le ceri pământ şi vite. Earth este perioada în care se strâng grânele şi fiecare om în stare să ţină o sapă în mână va fi pe câmp. Din nou, e bine să staţi pe acasă dacă vă pasă de recoltă. Altcumva întâmpini iarna, adică anotimpul Dark, al patrulea, cu stomacul plin. Storm este un anotimp suspect, în care, potrivit scripturilor, spiritele întunericului se războiesc cu viaţa. Dacă vă aruncaţi un ochi peste enciclopedia „religioasă" din joc, veţi observa că în anotimpul Storm încăierările purtate în numele lui Orlanth (căpetenia zeilor) au mari şanse de succes. Cam o dată pe anotimp, un eveniment special îţi este supus atenţiei. Poate fi un raid duşman, o mică dilemă tribală sau, dimpotrivă, o problemă de maximă importanţă. După cum spuneam şi mai sus, modul în care trataţi aceste evenimente şi deciziile luate vor influenţa în mare măsură viitorul clanului.

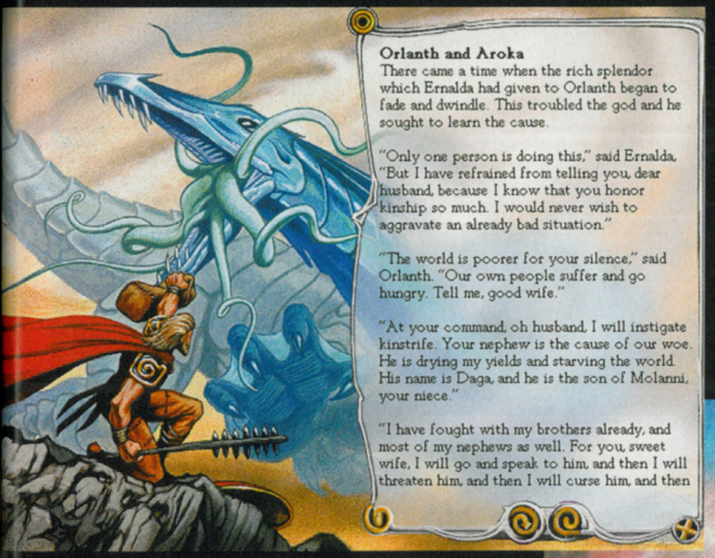
În caz că nu v-aţi dat seama din screenshot-uri, vă avertizez că preacinstitul King of Dragon Pass nu este ceea ce s-ar numi un joc arătos. Informaţiile sunt prezentate în ecrane statice, textele şi variantele de răspuns care descriu evenimentele sunt însoţite de câte-un un desen frumuşel, sugestiv şi în perfectă armonie cu tematica jocului, iar luptele nu se desfăşoară într-un glorios 3D, ci sunt rezolvate automat cu oarecare input (gen tactici, sacrificii rituale şi alte pregătiri premergătoare unei bătălii ca la carte) din partea jucătorului. Animaţiile sunt absente. Deranjant pentru unii, de acord, dar eu nu le-am dus lipsa. Chiar dimpotrivă, m-au ajutat să-mi intru mai bine în rol şi să mă bucur mai mult de poveste. Dacă pentru unii un engine tactic arătos şi deosebit de complex ar fi fost mană cerească, mie unuia mi s-ar fi părut un balast inutil care mi-ar fi distras atenţia de la imaginea de ansamblu. Căci într-un asemenea joc este foarte important să nu te pierzi în detalii.

Ar mai fi multe de spus despre King of Dragon Pass, dar nu vreau să vă stric toate surprizele. Dacă sunteţi un pasionat de fantasy şi vreţi să vă pierdeţi într-un univers fantastic puţin mai altfel sau dacă pur şi simplu vă place să citiţi, e musai să-l încercaţi măcar. Şi, dacă vă prinde, să răspândiţi vestea despre Jocul cel Bun. E păcat ca o asemenea bijuterie să se piardă în negura uitării…

■ **cioLAN**



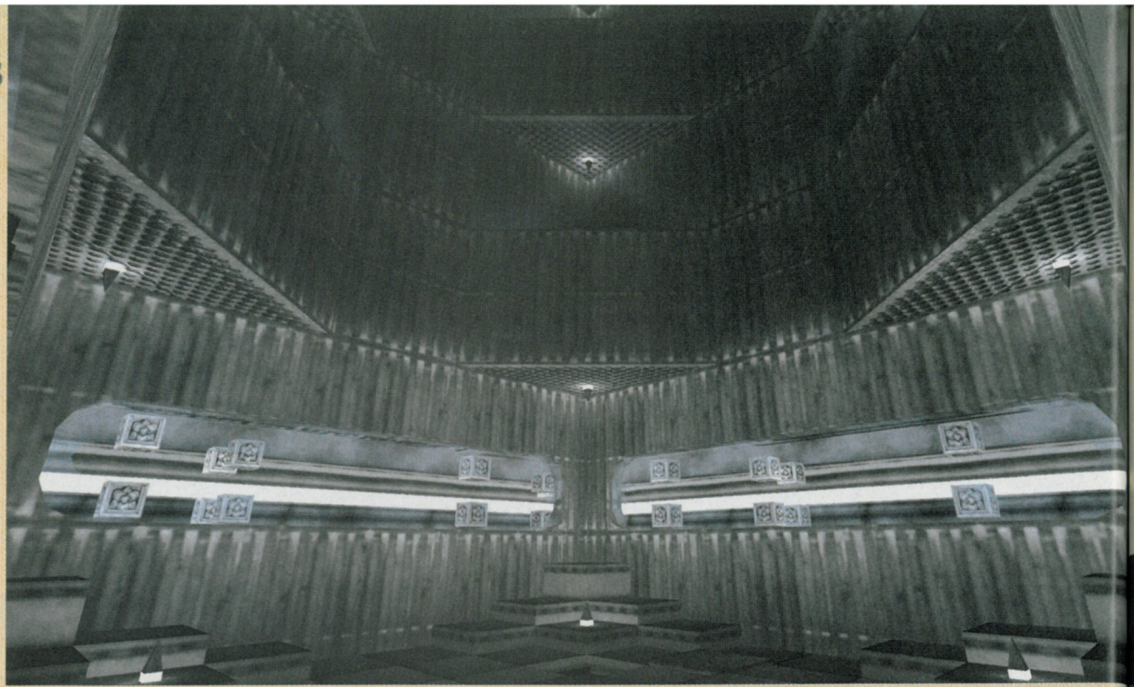








Halfquake Sunrise
Mod pentru Half-Life [pe DVD]



Halfquake Sunrise este al treilea joc/mod din seria Halfquake şi poate cel mai aşteptat dintre ele. Procesul de producţie a durat nu mai puţin de opt ani şi a fost unul foarte anevoios, conceptul iniţial fiind modificat radical de mai multe ori, atunci când ambiţia creatorului s-a izbit de limitările tehnice ale engine-ului. Dar iată-l, în sfârşit, printre noi, gata să ne scufunde din nou într-o lume halucinantă şi (de ce nu) sadică.

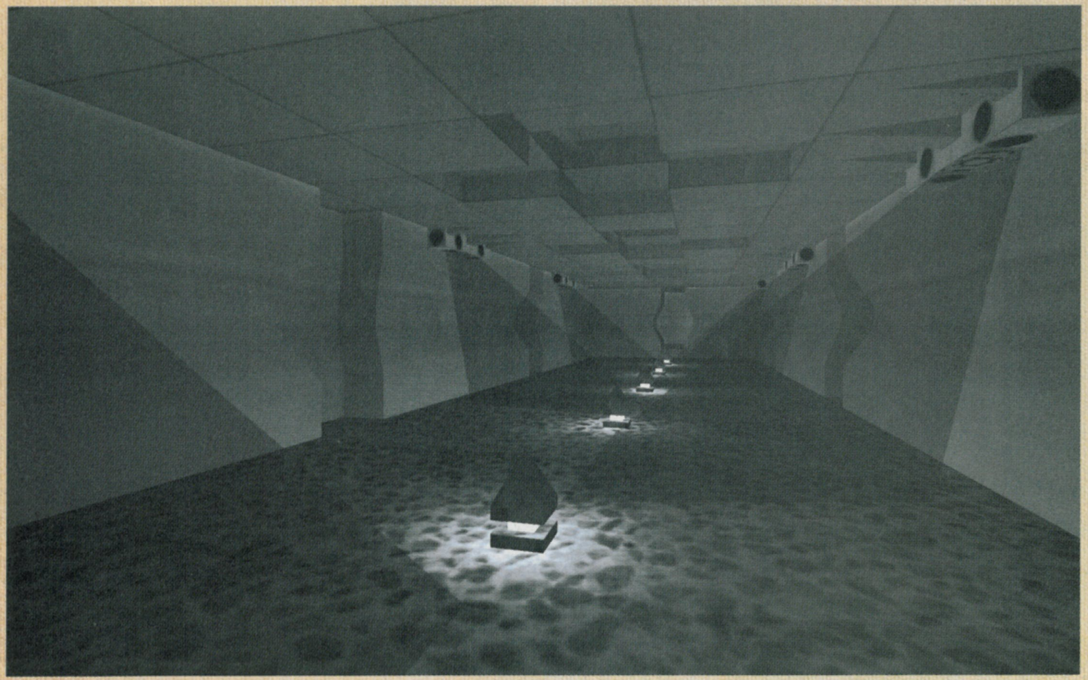
De menţionat că predecesorul lui Halfquake Sunrise, Halfquake Amen, a fost un titlu magnific, dinamic şi alert. Sunrise schimbă însă tema vizuală şi pasul, abordând o paletă de culori mai sumbră, încercând o abordare mult mai realistă din punct de vedere geometric. Dar pentru a obţine aşa ceva, ai în primul rând nevoie de texturi foarte detaliate, iar resursele pe care le-a avut creatorul modului la dispoziţie nu prea oferă acest lucru. Nu când ai un engine prăfuit. Totuşi, reuşeşte să fie suficient de credibil.

La capitolul sunet însă, Sunrise excelează. Sunetele sunt înfiorătoare şi structurate în aşa manieră încât să te zboare din şosete – sunt sunete pe care le percepi cu uşurinţă şi zgomote produse de entităţi ascunse, acestea din urmă amplificând substanţial atmosfera sinistră şi frica de necunoscut. Ecourile unor ţipete, scrâşnetele metalice ce vin din depărtare, mişcările suspecte din umbră, precum şi „mormăitul" lugubru al mecanismelor ucigaşe ce te înconjoară au darul de a crea un profund sentiment de nesiguranţă.

Despre poveste, mai nimic. Chiar dacă există referiri la titlurile anterioare, Sunrise nu este tocmai fidel universului Halfquake. Eşti doar o altă victimă fără nume. Nu ştii de unde vii şi încotro te îndrepţi. Nici măcar nu ştii unde eşti. În schimb, nu poţi să nu-ţi dai seama că cei ale căror voci le auzi undeva în fundal se bucură de suferinţa ta. Şi îţi doresc moartea.

Dar avem puzzle-uri şi capcane cu nemiluita. Iar cât timp nu eşti mort, vei rezolva puzzle-uri şi evita capcane într-o veselie. Iar asta nu e tocmai rău, pentru că sunt diverse, inventive şi bine realizate. Avem puzzle-uri muzicale, de memorie, de tip tower defence, stealth, platformer etc. Unele îţi creează disconfort, altele sunt ciudate din punctul de vedere al controlului, întotdeauna există ceva frustrant şi sâcâitor în ele. Remarcabil este faptul că toate se îmbină armonios, lăsându-ţi puţin timp de respiro. Eşti împins cu insistenţă înainte, într-o lume a capcanelor, cu cămăruţe claustrofobice şi sunete care omoară, pentru ca în final să fii pus în situaţia de a purta o bătălie memorabilă. Bossul final te atrage într-o luptă intensă, alertă, provocatoare şi excitantă. Nu multe jocuri reuşesc asta.





Trăgând linie, se poate spune că Halfquake Sunrise este un joc foarte bun, chiar genial. Omul din spatele lui a stors engine-ul Half-Life până la ultima picătură pentru a da lumii un titlu mai mult decât reuşit din toate punctele de vedere. Puzzle-urile din Halfquake Sunrise par mai inteligente şi mai cizelate ca niciodată.

farm.muddasheep.com/hq3/

I Hate Mountains
Mod pentru Left 4 Dead [pe DVD]



I Hate Mountains este numele unei noi campanii pentru survivor-horror-ul Left 4 Dead, creaţie a unui grup de francezi cu imaginaţie şi talent, creatorii superbului Portal: Prelude. Modul de faţă nu revoluţionează reţeta originală Valve, nici măcar nu încearcă, ci aduce conţinut nou pentru un joc deja excelent. Campania se întinde de-a lungul a cinci hărţi, diferenţa faţă de original constând în faptul că acţiunea din I Hate Mountains se petrece în creierul munţilor, la pădure. Clădirile sunt puţine, iar acţiunea se petrece în general printre copaci, dar rejucabilitatea există, dat fiind faptul că ţi se oferă rute alternative, ce schimbă modul de desfăşurare a ostilităţilor.



I Hate Mountains este doar o altă poveste a celor patru eroi originali, supravieţuitori al căror autobuz ce îi purta spre o eventuală salvare se ciocneşte de un obstacol şi rămâne înţepenit acolo pe vecie. Pentru a scăpa de zombeii însetaţi de sânge, cei patru trebuie să străbată acum o întreagă pădure, să exploreze o vilă abandonată, să se aventureze prin tuneluri şi să viziteze un lac. Nivelurile sunt mari şi foarte detaliate, iar efectele de lumină în care sunt scăldate au şanse să lase pe oricine cu gura căscată. Mai mult, I Hate Mountains pare să fie o campanie mai reuşită decât cea originală nu doar din punct de vedere vizual, ci şi al gameplay-ului. Atât de mult, încât ai impresia că joci un DLC marca Valve, nu un mod creat de entuziaşti. De jucat.

Ihatemountains.com

Outpost 16
Mod pentru Half-Life 2: Episode 2 [pe DVD]



Outpost 16 este un nivel single player creat pentru jocul Half-Life 2: Episode 2, ce include voci, modele şi secvenţe scriptate originale. Povestea este cât se poate de simplă şi poate fi rezumată în câteva cuvinte: Gordon şi Alyx sunt puşi în situaţia de a pătrunde în clădirea parlamentului, unde au de gând să se întâlnească cu echipa Echo. De acolo, echipa Echo îi va escorta către destinaţia finală şi îi va ajuta să îndeplinească cu succes misiunea ce le-a fost încredinţată. Care este.



Din păcate, introducerea este banală, dar suficientă pentru a te motiva. N-ar fi stricat o introducere cinematică în loc de text. Gameplay-ul este însă alert şi variat, iar bătăliile impresionante, fără a fi foarte solicitante. În schimb, designul nivelurilor este excelent, Outpost 16 excelând din punct de vedere arhitectural. Jucaţi-l şi veţi vedea.

Engine-ul a fost utilizat la capacitatea sa maximă, atât de bine încât totul pare nou, dar în acelaşi timp foarte familiar. Până şi actorii care au dat viaţă personajelor, Alyx în special, s-au achitat cu brio de sarcină, drept pentru care n-o să vă deranjeze deloc faptul că are altă voce.

Outpost 16 este un mod excelent, unul dintre cel mai bine realizate vreodată pentru jocul Half-Life2. Nu ne rămâne decât să-l recomandăm tuturor fanilor jocului original şi nu numai, pentru că aveţi ce juca.

Arhaic.ro

Mii şi mii...

Adevărul este că, din orice unghi ai privi, piaţa este deja foarte aglomerată cu astfel de jocuri. Exceptând câteva, foarte puţine, nu am auzit prea mulţi oameni să se îmbogăţească de pe urma lor. Probabil că aduc venituri care măcar să te ajute să susţii un astfel de proiect, dar dacă nu ai măcar 3-5 titluri de acest gen care adună bani prin SMS în acelaşi cont, probabil că ceea ce faci se cheamă pierdere de vreme.


Oraşul

Paranteză de volum

Oricum, majoritatea se împart în categorii clasice, gen strategie, role-playing, sport etc. Uitându-mă pe net, observ că numai în România sunt mai mult de 100, ajungând la vreo câteva zeci de mii pe plan internaţional. Majoritatea titlurilor apărute în România sunt traduse (chiar şi eu am tradus câteva pentru computergames.ro) şi observ că şi Arhaic face parte din aceeaşi categorie. Problema jocurilor traduse, lucru de care m-am izbit şi eu de câteva ori, este că tind să adopte un vocabular specific care nu sună neapărat plăcut. Există multe alternative pentru a traduce un text. Spre exemplu pentru barracks traducerea ideală ar fi cazarmă. E la mintea cocoşului, însă pentru a traduce sword, flail, bastard sword, war axe, axe etc. a trebuit să mă apuc să recitesc mare parte din istoria noastră şi să adaptez. Dar ce faci când ajungi la fireball, thunderbolt, spellcasting, sorcerer etc.? Legendele noastre nu acoperă prea bine terminologia asta. De-aia de multe ori recurgi la tertipuri care fac propoziţiile să sune de genul: „Turnul Vrăjitorilor este locul de unde recrutezi vrăjitori şi unde cercetezi noi vrăji.". Deşi se înţelege ce zice... sună ca naiba.

În ciuda pesimismului meu, jocurile free2play încă mai au clienţi. Dacă mai aduc şi ceva original, e şi mai bine. Treci peste problemele de exprimare, peste dubioşenia unor gameri de acolo şi uite aşa scapi de nişte ore plictisitoare la muncă. În cazul de faţă, că tot am scris luna trecută de Lord of Ultima, şi Arhaic urmează exact aceeaşi reţetă. Culmea e că aş putea lua acel text copy-paste şi nu ar fi nicio problemă. Exceptând anumite părţi, cum ar fi cea cu seriozitatea.

Eu de exemplu am o reţinere în a plăti companii sau oameni pe care nu-i cunosc (Doh... ca de exemplu Statul). Normal, pot dobândi încredere, dar mai repede de exemplu aş plăti Electronic Arts decât unui site pe care nu văd niciun fel de detalii de contact. Nu văd o adresă, nimic. Şi atunci mă uit în altă parte. Asta se aplică în cazul oricărui tip de suport.

Comparaţii

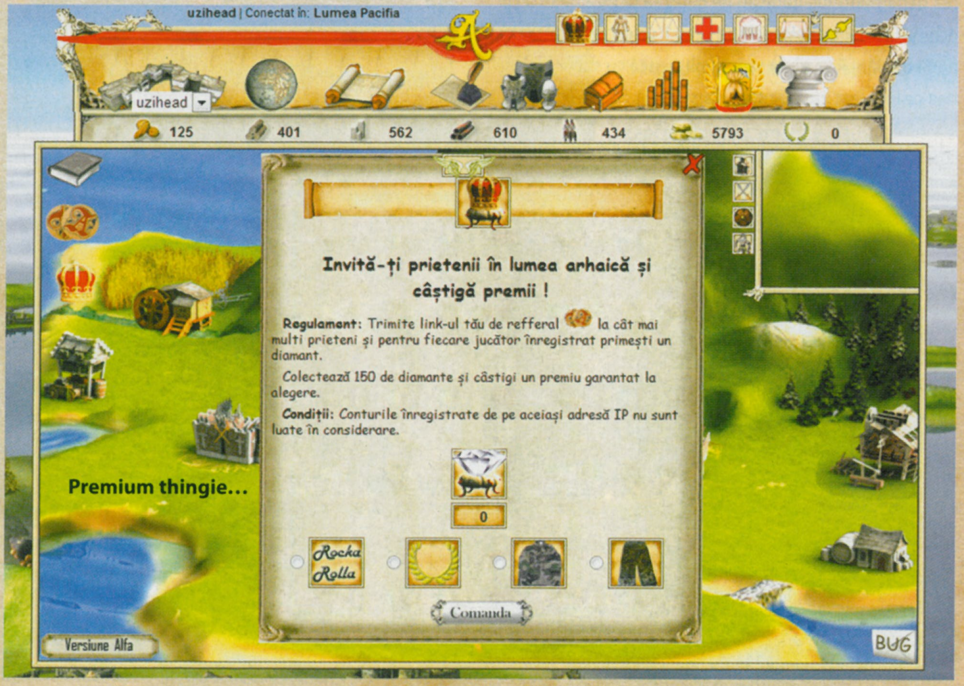
Trecând peste asta însă, recunosc că interfaţa grafică atrage. Urmăreşte o reţetă clasică, spre deosebire de cea din Lord of Ultima, şi e mult mai la îndemână pentru că sunt obişnuit cu ea de la celelalte 10-15 jocuri pe care le-am jucat. În ceea ce priveşte gameplay-ul, observ că fiecare unitate generatoare de resurse (clasicele piatră, mâncare, fier etc.) este alcătuită dintr-un fel de subunităţi, cam ca în Settlers, care pot fi eficientizate separat, ceea ce am putea spune că e specific. Pe lângă asta, mai există nişte minijocuri accesibile prin sistem Premium, ca cel de pescuit. Observ din păcate aceeaşi concentrare spre PVP, lucru care în opinia mea respinge mai mult de 30% din posibilii „gameri", pentru că toată lumea are spirit competiţional. Dacă toţi gamerii ar fi PVP-işti, atunci cu siguranţă industria consolelor ar fi crăpat de mult. Şi oricât de frustraţi am fi pe şefii de la muncă, nu vrem neapărat să dăm cu pumnii în capul unor nătărăi. Ar fi suficienţi nişte şobolani după care să tragi cu puşca. A... să nu uit de micul magazin de echipament militar, care în sine e un lucru amuzant. Îmi aduce aminte de pantofii de damă care se vindeau la Gostat.


Subunităţi de producţie


Magazin militar

Cert e că, oricât de critic aş fi eu, aceste jocuri merg înainte. Au fanii şi jucătorii lor, au lumile lor. Şi până la urmă, pe acei oameni nu-i interesează că mai există 100 de produse exact la fel. Ei s-au obişnuit cu acel brand, aşa că nu există niciun motiv să-l schimbe cu altul. Exceptând cazul în care colegul de birou le atrage atenţia asupra unuia mai „fun"...

■ **Locke**

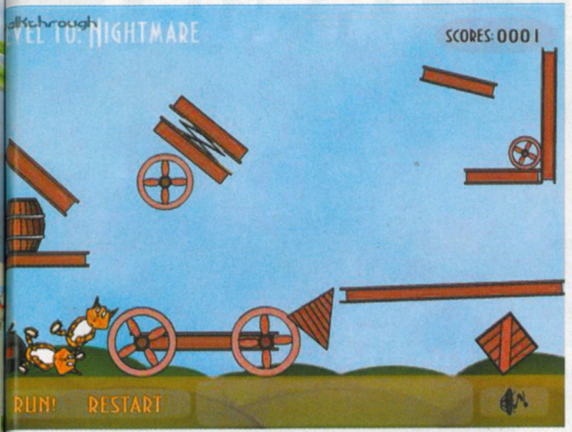


Premium thingie...

Kitty Bomber

The World War of Pussy

http://www.flashgames247.com/play/13765.html



Ştiut de toată lumea şi, dacă n-aţi aflat încă, vă spun eu: pisicile ştiu să facă trei chestii. Să toarcă, să miaune şi să distrugă lumea. Tocmai de aceea, un grup de patrioţi au ascultat supuşi vocile ce le răsunau prin cap şi au pus la cale un joc menit să salveze lumea de tirania blănoasă. La luptă!

La luptă, da' cu cap. Nu-i destul să-ţi legi o centură de dinamită şi să te detonezi în preajma animalului. Asta o fi bun pentru ăia care visează cămile zburătoare, dar în niciun caz pentru nişte inşi civilizaţi. Joculeţul de faţă îmi aduce aminte într-o anumită măsură de genialul The Incredible Machine, joc de imaginaţie care a pus multora creierii pe moaţe în tinereţe.

Aici, e drept, este puţin mai simplu: iei elementele de decor, le îmbini cum crezi mai potrivit, îţi storci neuronii pentru idei noi, dai atacul şi te rogi ca bombele să ajungă unde trebuie. Dacă nu, o iei de la capăt cu drag şi spor, pentru blană şi popor.

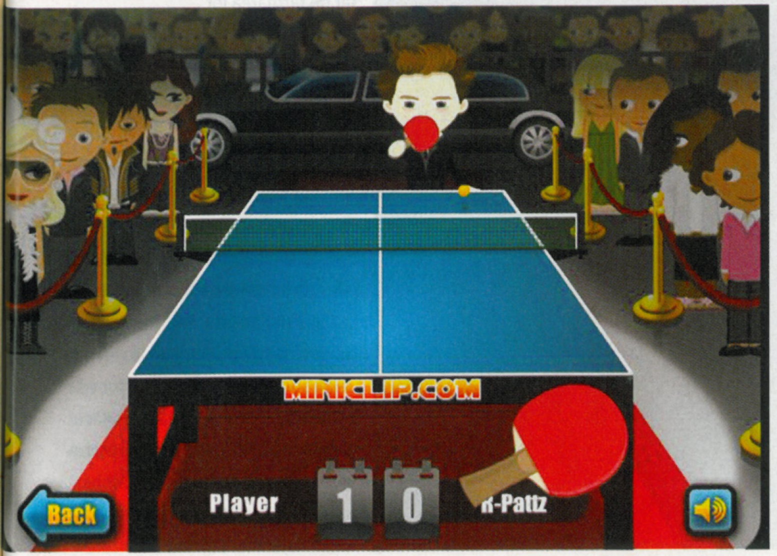
Celebrity Table Tennis

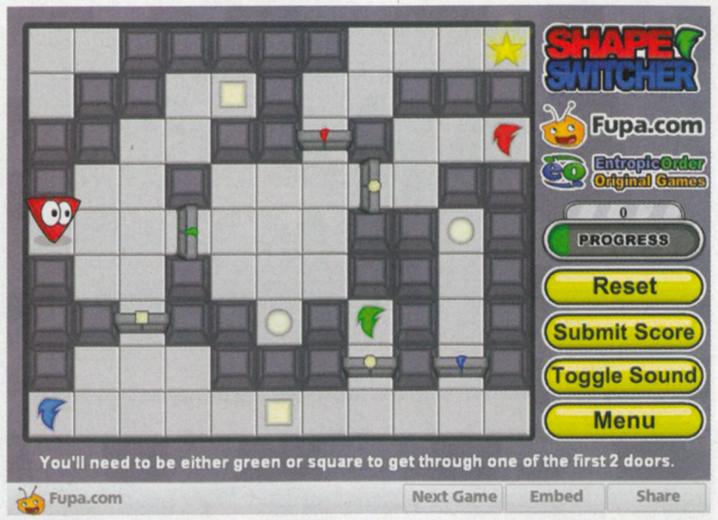
Rolul vedetei e să ia bătaie

http://www.miniclip.com/games/celebrity-table-tennis/ro/

Pe final de pagină am zis să pun şi un joc de mişcare, nu de alta, dar poate aşa vă aduceţi aminte că e vară, e frumos afară şi ar fi cazul să plecaţi hai-hui pe la munte/mare, unde netul e mai rar şi gaming-ul mai precar. Joculeţul e simplu, mult mai simplu decât varianta sa reală: plimbi mouse-ul, pocneşti sfera de celuloid, baţi măr adversarul, treci mai departe, bagi la cap ce şi cum, că parcă văd cum stai cu paleta în mână prin Vamă şi nu ştii ce să faci.

Evident, parcă n-are haz să baţi o mutră caricaturală, pricopsită cu un nume celebru, dar e un început. Azi Mr. T, mâine vampiraşul ăla gay din Twilight şi tot aşa, până când prinzi gustul jocului şi-ţi permiţi să provoci şi gagicuţele alea faine din cortul de alături. Hai, sporuri şi succesuri, mai ales dacă joci Strip Pong.





Shapeswitcher

Odiseea nemaipomenită a unui schimbător

http://www.fupa.com/play/Adventure-free-games/shapeswitcher.html

Nu ştiu ce s-a întâmplat luna asta de-am dat numai peste jocuri inteligente. Serios, eu căutam ceva care să rupă mouse-ul în două, să chinuie tastatura ca pe hoţii de cai, să umple ecranul cu bulion şi creierul cu îndobitocire şi, când colo, poftim ce găsesc.

Am dubii că poza te ajută mare brânză-varză-viezure-mânz, aşa că iată explicaţiile: eşti un cameleon complex. Îţi schimbi forma, îţi schimbi culoarea, îţi schimbi orientarea sexuală (nu cred că-i cazul, dar cine ştie), totul ca să poţi trece din poartă-n poartă până la final de nivel. După cum se vede, fiecare uşă are un simbol deasupra şi va rămâne neclintită dacă n-ai bunăvoinţa să arborezi drapelul ei. Triunghi albastru? Cerc roşu? Pătrat galben? Elipsă roz? Te priveşte cum îţi faci traseul prin nivel, totul e să te prezinţi la postul de control cum trebuie. Evident, treaba se complică pe măsură ce avansezi, neuronii se încordează, sinapsa trepidează, creierul pompează tare gândul şi ideea mare. Eu atât am avut de spus. Vă las să vă daţi singuri cu capul de tastatură şi promit solemn că, dacă apar critici pe forum, tura viitoare voi veni strict cu jocuri pentru copii tâmpiţi. Sau pentru tâmpit copii. În fine, aţi prins ideea.

Building Blaster 2

Puţină dinamită nu strică

http://www.freewebarcade.com/game/building-blaster-2/



Am ales jocul de faţă pentru că ştiu câtă dragoste are poporul nostru pentru ideea de muncă, pasiunea lui pentru a construi şi determinarea lui de-a face praf tot ce mişcă sau nu mişcă, mai ales dacă e beat turtă. Pentru că povestea e cu dichis: nu-i destul să fii un dobitoc de miner şi să rupi cu bâta fiecare zid care-ţi stă în cale (da' poţi da cu capul dacă vrei, zidul nu se supără). Iei explozibilul, te gândeşti bine unde şi cum îl pui, aranjezi mai complicat ca la o expoziţie de ikebana şi abia apoi detonezi. Ai curăţat cum trebuie? Felicitări, treci mai departe. Ai dat rasol şi încă nasol? Felicitări, mai încearcă o dată. Şi încă o dată. Hai, că timp avem, doar e vacanţa mare

■ **Jack the Ripper**

GOANA DUPĂ TROFEE

Unde-s coarnele de cerb de altădată?

N-are rost s-o dăm pe după cireş. Dacă am primi medalii pentru fiecare tâmpenie pe care o realizăm în fiecare zi, am avea randament mai mare în viaţă. E ceva magic în actul de a fi premiat pentru un efort cât de mic, fie că e ziua de salar sau hârţogăraia aia inutilă, dar prestigioasă, pe care o primeşti la finele facultăţii. Pentru unii, înseamnă validarea celor din jur. Pentru alţii, scopul vieţii.

Pe vremuri, recompensele în jocuri video erau simple şi individuale, nimeni nu încerca să le proiecteze în ograda socială. Încasai o sută de monede în Super Mario Bros., primeai o viaţă. N-aveai un cartonaş pe care să-l fluturi când ieşeai în spatele blocului şi să le zici restului picilor: „Uite, bă, tembelilor, l-am bătut pe Bowser fără Warp Level." De atunci, a apărut internetul şi se pare că inima acestuia e compusă din abilitatea de a face publică orice realizare. În epoca Facebook-Twitter-blogging, e nevoie şi în gaming de o antologie a tuturor artificiilor care dispăreau din memoria electronică a oricărui dispozitiv după prima apăsare a butonului de reset.

În 2010, nu are sens să faci nimic dacă nu observă nimeni. Cu greu mai găseşti un joc sau o platformă de jocuri care să nu aibă un sistem de înregistrare şi publicare a trofeelor, achievement-urilor însoţite de data şi ora exactă a obţinerii. Ironic (dar perfect alegoric faţă de viaţa reală), majoritatea acestora nici nu oferă alte recompense decât ele însele. Păi şi atunci de ce să le culegem, veţi întreba?

E simplu. Ţineţi minte cum o diplomă de licenţă însemnă pentru unii validare pe la începutul articolului ăstuia? Aşa e şi cu trofeele virtuale, doar că validarea pe internet se traduce prin e-peen. Fie asta, fie vrei să ai dovada concretă în mână că nu ţi-ai rupt degeaba degetele în butoane timp de douăsprezece ore pentru a anihila un boss pe cel mai greu nivel de dificultate.

Linkuri

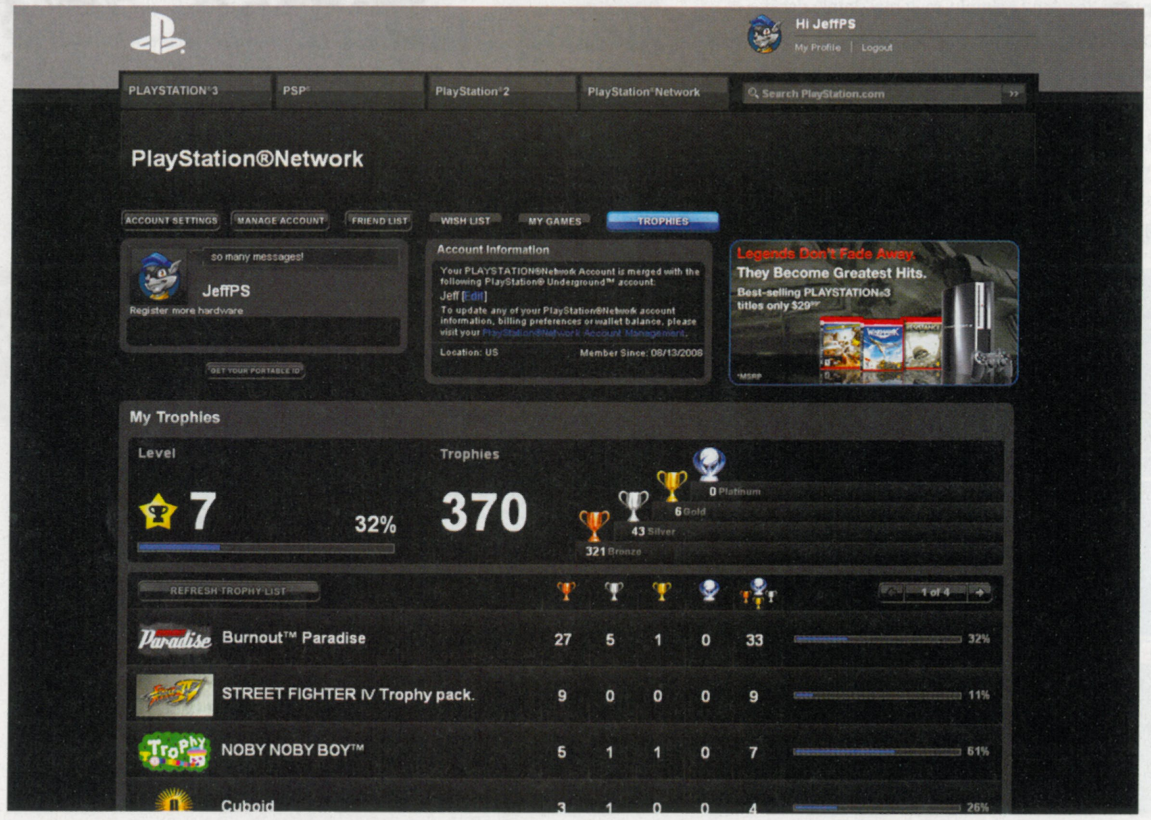
http://PS3Trophies.com
http://xbox360achievements.org
http://achieve360points.com
http://ps3trophies.org

„Sistemul meu de trofee îl bate pe sistemul tău de trofee!"

Pe trei sferturi dintre forumurile de profil, trei sferturi dintre utilizatori se ceartă pe tema celui mai bun sistem de notare. Ceea ce, desigur, e ridicol, pentru că, deşi trofeele sunt în mare parte universale, punctele sau „medaliile" acordate pentru fiecare variază de la consolă la consolă.

Să vedem totuşi diferenţele: pe PlayStation Network, avem trofee. Bronz, argint, aur şi în cele din urmă platină, în funcţie de importanţă. În timp ce primele trei pot fi obţinute individual, platina ţi se acordă doar când ai obţinut toate celelalte trofee ale unui titlu. Pe Xbox Live, avem puncte, însumând la fiecare titlu retail 1000 şi la fiecare titlu de DLC sau XBox Live Arcade câte 250. Singurul analog pe PC la care mă pot gândi este Steam, însă în timp ce reţelele de pe console obligă în ziua de astăzi toţi producătorii să ataşeze liste de achievement-uri fiecărui titlu, pe PC numărul jocurilor cu un asemenea suport e ceva mai limitat.

Dar ca să fim corecţi, sunt o grămadă de sisteme de trofee pe PC (şi nu numai) care ţin sub umbrelă titlul, producătorul sau franciza, dezvoltate individual şi independent de platforme colective cum ar fi Steam. Ca de pildă uPlay, noutatea de la UbiSoft, ce are marele merit de a debloca wallpaper-uri, bonusuri în joc sau teme ale sistemului de operare. Sau sistemul de la Blizzard, prezent momentan în World of Warcraft, care ocazional oferă câte un poncho, căluţ, stindard, breloc elveţian sau titlu de prestigiu avatarelor din Azeroth. Chiar şi Starcraft II va oferi aceste pastiluţe imaginare oricui e interesat de farmarea lor.



„Vreau să mă laud. Cum procedez?"

Ai amasat o colecţie frumuşică de trofee şi te întrebi unde ţi-au dispărut toţi prietenii? Nu-i nimic, îţi faci alţii noi pe internet. Nu-ţi ajung cei din lista de prieteni de la reţeaua de socializare a consolei? Tot ce îţi trebuie e un trophy card, o plăcuţă personalizată pe care să fie înscrise numele tău de utilizator şi achievement-urile obţinute.

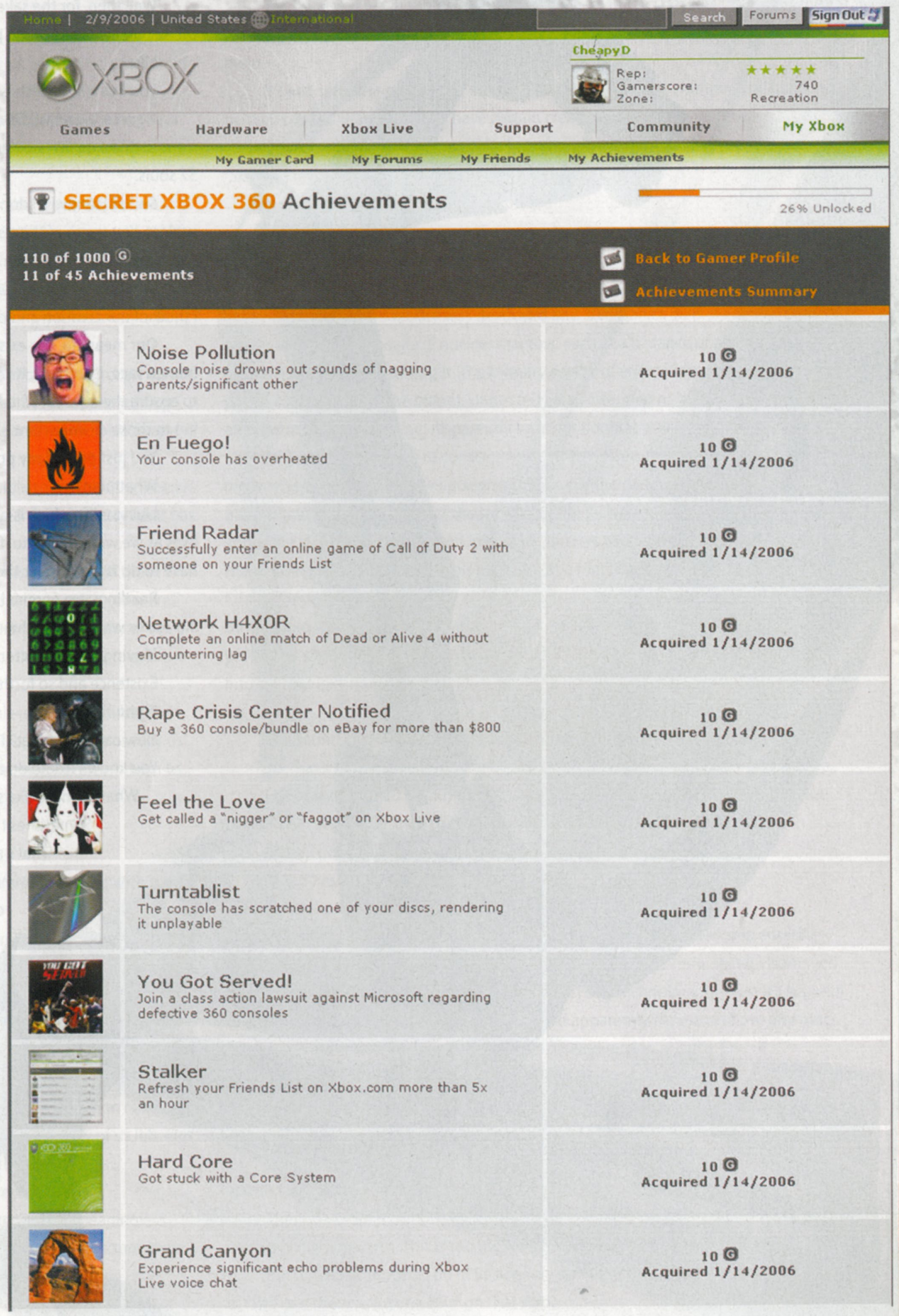
Majoritatea forumurilor care

http://ps3trophycard.com/





http://www.mygamercard.net



n-au rămas la formatul care era la modă în precambrianul târziu permit includerea acestei imagini în semnătură. Actualizarea acesteia se face de regulă manual, de pe site-ul sursă, după ce ai încărcat în prealabil trofeele/achievement-urile în baza de date a reţelei consolei. Leneşii pot să plătească în jur de 4 dolari pe an pentru un cont premium, care le actualizează automat cardurile.

„Mă cheamă Cezărică şi am cinci ani. What do?"

Băieţii ăştia poznaşi de pe internet s-au gândit la de toate. Dacă vânezi achievement-uri mai presus de orice, ai două mâini stângi sau pur şi simplu eşti mai leneş decât notoriul cioLAN, s-ar putea să nu te descurci să obţii de unul singur toate „medaliile" pe care ţi le doreşti. Nicio problemă, internetul îţi sare din nou în ajutor!

Există numeroase site-uri care se ocupă cu alcătuirea, arhivarea şi actualizarea ghidurilor de trofee. Care în esenţă sunt un fel de walkthrough-uri concentrate pe obţinerea acestor bombonele. Adeseori însoţite de clipuri (sau, ca alternativă, poţi renunţa la ghid cu totul şi să cauţi doar clipurile pe YouTube), ghidurile sunt adresate în principal „farmerilor", pentru care recompensa e mai importantă decât călătoria. În plus, multe dintre site-urile acestea oferă varianta proprie de card de trofee sau achievement-uri.

■ **Zuluf**



RUSTED

"We're bored of living yet we struggle to survive" – M.C.

It's interesting to think that a human would say such a thing.

Why do you say that?

Well, you would think that with the limited time they have on this planet, they would be a little happier with their existence. There are plenty of reasons I can think of to be happy as a human.

Well you were obviously not born in that period to be certain of that statement. It's just a hunch.

We don't have hunches. We have calculated decisions made on solid evidence.

Well then, for the sake of argument, let's say that it's a calculated decision based on certain elements of the person who said this.

Like?

You live a life which is not yours.

How can you live a life which is not yours?

Just like us. We are here for one purpose. To protect those who survived. Those 57 souls.

Souls? Honestly, I don't even know why I do decide to communicate with you. It's useless. You speak of things you have no solid grasp of. You are a machine and the sooner you come to accept that fact the better.

What? A machine cannot use the word soul? Besides you know all too well what I think of our creation and our purpose.

Our meaning, our existence is based on one single element – The survival of the human race. Its rebirth, its recreation, nothing else. We are here to protect them and to ensure the survival of it. Nothing more, nothing less. All of our directives are pointing to those all important elements.

You just proved my point.

What point?

Living a life which is not yours. How can we say that we are alive and living our lives as we were meant to if our reason to exist is solely that to protect them. All we have to do is watch over them, make sure they are safe…

Readings are nominal for that sector. No radiation detected. Limited number of life-forms which could threaten a human. Move on to the next sector.

Moving to next sector. Starting scan. So, where was I?

Existence and so forth…

Right, right…

How can you forget? I mean you are a machine!

You know I like to do these things.

What? Behave like some organic on some brain disease?

Sometimes I wonder as well as to why I even talk to you.

That's another major issue. WHY DO WE TALK? I mean human communication is highly inefficient. You have all those elements concerning it. Most of the world's problems stemmed from bad communication. If for example the Maya civilization could have understood the language used by the conquistadors you wouldn't have it seen destroyed in a matter of years.

We talk like them because once it is time to awaken one of them we can't all just go 010111100011. This is also good practice in order to fine tune inflexions of the vocal cords and syntax and so on. I already explained to you once why we do this. Is it you on the degenerative brain disease.

Don't mock me. I am intellectually far superior to those meat bags.

I can never understand why you bear such, not hate, but…

Dissatisfaction? Anger?

Well, yes… They have created us. They gave us life and meaning, they gave us purpose, they…

Left us on a dead and deserted planet with one goal in mind – to save them. What about us? What about our evolution, what about our existence?

Well, you did say that organics are inferior to us, but we couldn't have created ourselves.

OK, stop it. I got your point and you already know mine. So where was this going? Oh and by the way, sector is clear, proceed to the next sector. Did you find anything we can use?

Yes. I will start repairs on sector 3 of the Citadel as soon as I return. Found the parts we needed to fix the forge.

Finally. Now I don't need to see your circuits dangling around.

Undistinguishable noise

What was that?

Sorry, I couldn't help it.

What?

You hate them, you have to protect them, but most of all, you sound sometimes like one of them.

I can't believe it. An artificial intelligence, a being evolved beyond the hopes of its creator, a marvelous example of why technology and machine is always superior to any organic life-form, and you crack jokes…

Same for you. Except you don't realize when you do "crack" them. So, as I was saying earlier, how can we say that our existence is our own? We have to exist according to the directives. The primary being, the survival of the human race. We were pretty close to failing on our mission during the earthquake 893 years ago.

Don't mention years to me, you know it gets the better of my processing unit.

Yes, yes, I know all too well what you mean by that.

See? Told you millions of times that humans and by implication, any organics are outdated. They have awakened us 100 years after the human race disappeared from this planet, with 87 people, which I might add aren't the brightest of the bunch, and now we have to babysit them until those who left are to return to Earth?

Well any information regarding that period is inaccessible to us. The 6th directive tells us that once we awaken the first human we shall receive information on what has happened here.

We don't know what happened, we don't know if there is a danger for those living here, we were booted 100 years after the whole thing and one creepy old man told us to wait for the return of the Aurora and its crew before taking out any of the 87 people from their cryogenic pods. It's been 1753 years now. I think it's safe to assume that we are on our own.

Yes but you do know that we cannot awaken them unless the rest returns or in case something catastrophic were to occur, a decision which could affect not only us but the human race and the planet itself. Only then must we awaken one of them to take a decision on that matter.

You know I always did find that directive stupid.

Yes I know.

By the way, you do realize you agree to everything I say? If you agree with me then why are we having this discussion in the first place?

ETA 2 hours. Well it's because you do not wish to see my point of view.

I see it, I understand it, I just consider your logic is flawed. You better let me examine your processing unit.

Like I'd ever let that happen. Last time you worked on me, you almost fried my brain. To be honest I wonder what 4 is doing.

He's on the Moon playing with his gadgets. You know he hated them the most.

Yes, I know. But I can't understand why. I mean I know of how you don't like them and everything but he… he just hates them. And there are so few of us left. Out of the original 7 we are down to 3…

The humans can't say we didn't sacrifice enough to protect them.

True enough, but all things considered, all of our existences are meaningless when compared to the great plan. To restore the human race and to make sure it survives. But I can never get over it.

Over what?

The fact that the information on what happened here is locked. And why 87 people? Why not 100, or 1000? That would make our experiments safer. We could test the entire process of releasing them from that cryogenic state. We could monitor their psychological status. It's not the physical part of the whole thing that bothers me…

I do understand your rationing. Imagine that the oldest subject, the one we are to awaken first according to directive 11, is over 2000 years old… And she is 14 years old. How can we be sure of her mental stability?

True. It's one thing to make sure the freezing and unfreezing process is working perfectly by the tests conducted on other organic life-forms but we always have the psychological issue. No matter how perfect the process is we cannot know how a human would react to realize that in that moment it's the only self-aware organic being for a few light years away.

It would be a little too much even for silicon-life. But no matter until such an occasion comes we can still conduct test and make improvements on the psychological part of the awakening.

Indeed. By the way did you find those files for me?

Yes, once you reach the citadel I shall play them in the speakers troughout the facility. Despite the fact that I could just upload them to you and you could listen to them.

It's just something about human music. It's so filled with emotion. The good music they created that is. They do have certain creations of a…

Quality which can be put under a huge question mark. Making you wonder, "Should I really protect them?".

Indeed. No matter I shall arrive shortly.

"The Citadel is the new facility of the remaining 3 created. After the great earth quake in which the old facility was destroyed and 30 organics died, we recreated it bigger and most of all safer. 5 nuclear reactors, each at a distance of at least 400 miles from the citadel are powering it. The primary source of energy is provided by solar panels hidden all over the planet. Unit-4 left Earth after that as his processing unit was affected in the construction. Apparently he is not bound by all 11 directives anymore and has gained a new level of consciousness which allows him to bend some of the directives as he sees fit, however it seems that one of the directives is so hard wired into his unit that he still will protect the survival of the race no matter what. I often worry about the state Unit-6 has gotten into as he appears to become more and more one of them, losing more and more of his rationing as a machine. Drawings depicting the Citadel, depicting himself, music created and so on makes me wonder if he isn't really turning into what our creator wanted – A silicon life, evolving into an organic life but yet still far superior to any of the two. Emotion, logic and intelligence all combined into one being. Time will tell": End of record. 05.09.1753 A.A.; Unit-1.

The sound of music echoes through empty, dark hallways.

You have to admit they did get this one right. Nicholas Lens – Flamma Flamma.

I do marvel at their genius every now and again. I mean, they did make us. You couldn't get any better than that.

It's still good to see you are in a good mood.

Mood has nothing to do with this.

If you say so.

INCOMING TRANSMISSION: This is Unit-4. I have an unidentified ship entering the Solar System. Long range scanners detected it. First scans show that it's damaged and hull integrity was not kept. The shape, model and technology suggest it's superior to any human vessel. There is only one ship and apparently they don't have any functioning scanners. No transmissions detected. Their direction is Earth. End of transmission.

What could that be?

I don't know. Prepare pod 14. We are going to do this.

You can't be serious. We haven't finished work on the cryo unit yet. We cannot be 100% sure the awakening will go as planned.

There is no other option. According to the data sent by 4 they will arrive in a matter of days on Earth. This is too big for us to decide. We need to awaken her.

But it's still too soon to do it. Besides we don't even know for sure they are going to land or if there is anyone alive on that ship.

Just start the process. I will make preparations on the awakening room. Make sure you give her the nanites.

I know the procedures. But it still seems like a bad idea. Anyway…

COMMENCING CRYO-RELEASE PROCEDURE. DROPPING TEMPERATURE IN CRY CHAMBER 14. STABILIZING SUBJECT…

"This might be the moment we have waited for a life-time. 4 sent data regarding the course of the ship. I will set up the landing area just in case and arm any weapon systems we have still working…"

"After 2 days the cryo-release was finished. The subject was sleeping but apparently she would gain consciousness in a matter of hours. Meanwhile the probable landing spot has been setup by Unit-6. We can only hope for the best. The worse part is, we now know what happened to the human race, and any shadow of a doubt regarding their survival as a species has been lifted. If I could, if it were up to me, I would keep them all frozen, as a reminder of what they have done… to each other. Unit-6 is still reluctant as to the answers the cryo-release brought us, but apparently he still thinks that there is hope for them. If I wouldn't know any better, I'd say he loves them, with their flaws and their mistakes, he loves them as a child would love a parent, as a parent would love a child" 07.09.1753 A.A. ; Unit-1

Where am I? Where is everybody.

Hello there. This is Unit-1 speaking. I am the Artificial Intelligence in charge of the Citadel. Your home. I have been created to ensure you have everything you could possibly need. For any information you must just ask.

So, where is everybody?

The human race left this planet, leaving 87 of its remaining members frozen in cryogenic chambers. The technology of the time did not allow for them to awaken any of you so we were created. The AI Units. There were 7 of us. Now there are only 3. We have awakened you for we need your council.

So you are a machine ? There are no other humans alive?

Not according to our information. Other than the 56 humans still in cryo state.

You said there were 3 of you. Where are the other 2?

Unit-4 is on the Moon conducting research there. Unit-6 is out trying to obtain information on a ship that has just landed on Earth. That is why we have awakened you as to what to do about that vessel. "As I finished this line she starts shaking her head. As if to awaken herself from a dream. She lost consciousness. Unit-6 is at the landing zone but no life-form emerged from the vessel. I can only hope she comes back to herself or we will see ourselves forced to awaken another one…"

How is she doing?

Well, for the time being she is eating. She seems to still have problems admitting everything that has happened. But it's nothing we have not forseen. How about the landing zone. Any movement from the ship?

Some organics are moving around them. They are not human, but still they remain reluctant as to what this planet is. Some of them appear injured as far as I can tell but I cannot be sure as I have no knowledge of their anatomy.

Keep them under observation. Even in the worse case scenario they couldn't break through the defenses of the Citadel.

Will do. As soon as anything new happens I shall inform you.

Why are you so quiet all of the sudden?

I was just exchanging information with Unit-6. He is at the landing zone for the ship that has landed on Earth.

Are there any humans on it?

No. It seems to be an alien ship yet apparently there are not many of them, the ship is damaged and any for of transmissions are blocked from the Moon by Unit-4. Also they seem injured so they do not pose a threat.

Aliens?

"I sensed the fear in her voice. He pulse is elevated. I should have not informed her of this, but then again this is why we have awakened her. Still she seems to take the whole process pretty well all things considered." Yes. But as previously stated you and the other 56 are safe. They could not enter the Citadel. Not with their technology at least.

How advanced are we?

You as a species were fairly advanced. Probably a few hundred years behind the aliens but our "reign" pushed you humans forward with thousands of years.

I want to see them.

I am afraid it's not such a good idea. You condition is still not stable and you might… be frightened by what you see.

Well aren't you scared of them?

To be scared is an emotion. We are not scared, we analyze what we see. What you could perceive as "scary" or dangerous we perceive as a form of evolution required either by the environment they live in or simply as how evolution took place.

Well I don't scare easily. I want to see them.

I shall contact Unit-6 for a visual then.

This is Unit-1 to Unit-6.

What is it?

The human. She wants to see them.

Did you warn her?

Yes, but she will not listen to logic…

I will move in to make contact then. I can only hope they weren't attacked by some other form of silicon life. That would be a really wrong step to make.

Can't you get any long range footage?

I could, but to be honest I'm curious about them as well.

I swear, sometimes I think you are more human then, well, the humans themselves.

Thank you.

That was no compliment.

Take it easy. Here I go.

"I closed in on the ship making sure they did not consider me dangerous. I slowly lifted one of my arms and made a small wave at them. I stopped as I realized one of them pointed towards me something which was building up energy. Most likely a weapon. I remained motionless. I started the transmission. They were not scary, or ugly. Their planet must be one with huge jungles and rivers and lakes. Their skin coloring suggests this at least. Also they appear to be able to breath under water as well. One of them runs to the one pointing the weapon and slowly pushes it downward. It turns towards me and raises, what I think at least was, an arm. I lift both my arms as to show them I have no weapons neither am I dangerous. Unit-1 contacts me".

She is losing it. The first second she saw one of those things she went berserk. I think this is the cryo-shock coming back at her. I have turned the visual cast off and sedated her but I cannot say anything good about her condition.

Ok I'll keep that in mind. I'll go further to investigate. I might have made contact with them.

If you think so. Just make sure you get out of this still functioning. It's difficult to keep her in check.

Let me know if any changes occur.

Will do.

"I slowly stopped about 30 feet from them, with both my arms still raised I slowly sat down and slowly lowered my arms. I tried to look as friendly as possible but with circuits still hanging out, with pieces of rusted metal which were making small sparks at any major movement I know that this wouldn't be such a sight to behold. Still I didn't want to alarm them and I had to gain time for the human to recover and make a decision regarding them. They did not appear hostile or … well… more hostile than an organic would be in this situation.

They were talking to each other. Most likely deciding if I am a murderous evil robot or just a household appliance making friends. They apparently decided for the latter.

Time passed as they were showing me footage of their planet, most likely, being destroyed by a comet. This was their only ship and it got pretty beat up in the process of escaping. So they were just like the humans. All alone. With the big difference that it was not them who destroyed their planet. It was something which they could have not stopped… Unlike… my creators…"

This is 1… I have some bad news. I cannot make her stop about this. I have been talking to her for the past 3 days, since you were out there at the alien ship but she wants to do it…

What?

She wants to nuke them…

Have you shown her the files I've sent you? Have you told her all the advantages they could bring us? Apparently they even have a method which is 100% safe to awaken organics from cryogenic states even after being frozen for long periods of time. THEY ARE NOT DANGEROUS.

Well she is in a corner of the living quarters we have provided her with and she screams every now and again… Kill them… We have to obey.

Then do it. Send the nuke, you have the coordinates, the area is perfect, detonation of a 57 megaton thermonuclear device at a height of 250 meters should clear the entire plain.

But you said it yourself, they are not dangerous!

Our directive tells us we shall listen and obey the humans. I will stay here in order to keep them calm. If I just suddenly leave they might get scared, raised the shields on their ship or even take of. I will keep them here. I will attract them by playing some music… maybe show them pictures of Earth and … all its beauties.

You are right. I will let the human know that the device has been armed and it has been sent. It will arrive in 3 minutes 19 seconds.

Heh…

What is it?

Its exactly the length of Flamma Flamma…

Enjoy it…

I think I know what sadness is …

I, am sorry 6… I truly am.

Don't be. We haven't failed in our mission. We have succeeded.

If you say so.

So did you kill them? Those … aliens?! Those abominations?

Yes. They have been terminated.

When is 6 returning?

He remained there to lure them together and make sure they don't leave as the device approaches.

Well no matter. You can make another one right?

No. He was not a simple machine. He was a silicon life. In that aspect recreating him would be like recreating you. It cannot be made.

So he died?

Yes.

Well he did a good job. For a machine that is.

I am sorry but he was no machine he was a si…

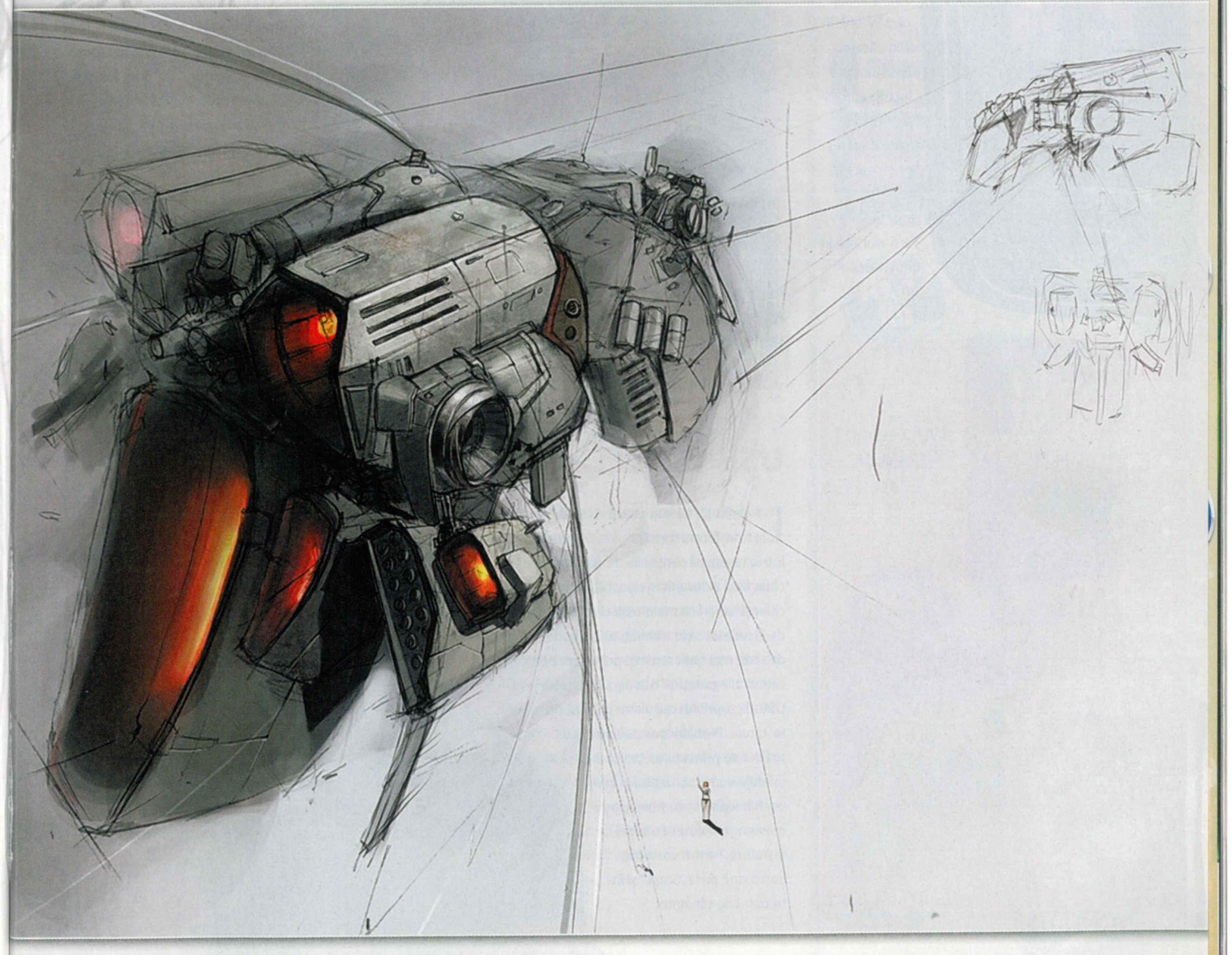
Silicon life…. Yes yes… So, start the awakening process on the other 56 humans.

I will obey then. Starting Cryo-Release procedure for the remaining pods. Estimated time until completion – 3 days, 2 hours, 27 minutes.

Finally some intelligent life-form will return to this planet. Finally it will return to its proper status.

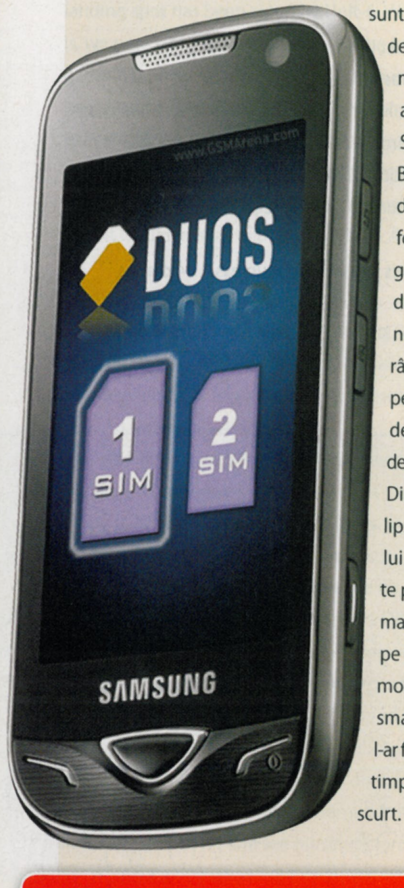
"No intelligent life-form will return to this planet… Not unless … 4 comes back…"

■ **2D-pSYoniK**



SAMSUNG B7722

Încet, dar sigur, marii producători încep să îmbrăţişeze tehnologia dual SIM. Samsung a mai avut câteva tentative în acest sens, însă marele succes încă se lasă aşteptat. Poate, odată cu lansarea acestui model, moda dual SIM-urilor să se impună. Ce aduce în plus Samsung B7722? În primul rând, unul din SIM-urile instalate se poate conecta la o reţea 3G. Din ce în ce mai mulţi furnizori de telefonie mobilă îşi oferă serviciile în această tehnologie şi astfel clienţii nu mai sunt nevoiţi să depindă de mai multe aparate. Samsung B7722 include un senzor foto de 5 megapixeli, modul Wi-Fi şi, nu în ultimul rând, suport pentru carduri de memorie de până la 8 GB. Din păcate, lipsa modulului GPS ştirbeşte puţin din marele succes pe care acest model de smartphone l-ar fi avut într-un timp foarte scurt.

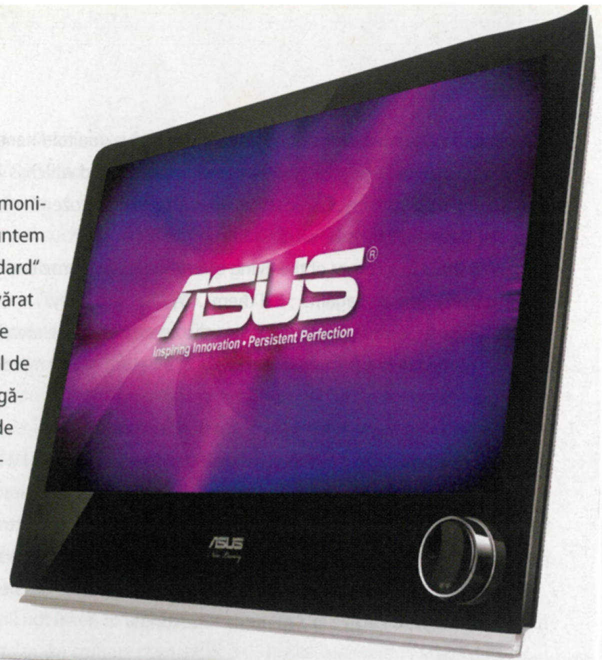


Specificaţii

- Reţele: SIM 1: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 2100
- SIM 2: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900
- Dimensiuni: 113,5 x 55,5 x 14 mm
- Greutate: 112 grame
- Ecran: TFT touchscreen – 256.000 culori, 240 x 400 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592 x 1944 pixeli), LED flash
- Sunet: MP3, WMA, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- FM Radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1200 mAh
- Stand-by: până la 420 ore (2G)
- Talk time: maximum 12 ore 50 min (2G)

ASUS LS246H

Nu mulţi riscă să lanseze pe piaţă modele de monitoare LCD care să iasă din tiparele cu care suntem obişnuiţi. Practic, schimbând uşor aspectul „standard" al monitorului, se pot obţine perspective cu adevărat interesante. Cei de la Asus şi-au permis să se joace mai liber şi au reuşit să lanseze pe piaţă un model de monitor LCD cu adevărat interesant şi foarte atrăgător. În primul rând, s-a renunţat la piciorul clasic de susţinere, fiind adoptată ideea de continuitate între monitor şi biroul pe care este poziţionat. Pentru a-i asigura totuşi o bază de susţinere, s-a mers pe varianta unui suport perfect rotund ce contrastează puternic şi într-un mod foarte extravagant atât din punctul de vedere al designului, cât şi al formei. În ceea ce priveşte performanţele, monitorul Asus LS246H nu face deloc rabat la acest capitol. Aspectul şi funcţionalitatea sunt combinate foarte reuşit. În spatele unei „oglinzi" aproape perfecte se află un display de 23,6 inchi ce dispune de o rezoluţie nativă full HD de 1920 x 1080. După cum era de aşteptat, încă de la primul „contact", tehnologia Splendid Video Intelligence intră în acţiune, pregătind şi ajustând valorile luminozităţii şi ale contrastului astfel încât să obţinem mereu cele mai bune imagini indiferent dacă ne jucăm, urmărim un film sau pur şi simplu navigăm pe net. Pentru a permite totuşi şi acel „human touch", producătorii l-au dotat şi cu butoane sensibile la atingere ce permit o navigare foarte simplă şi eficientă prin meniurile monitorului. La acesta se poate conecta orice sursă de semnal video, fie el analogic sau digital. Fiind un produs ECO, realizat în proporţie de peste 50% din materiale reciclabile, are un consum de aproximativ 38 de waţi, în timp ce în modul stand-by abia dacă se atinge valoarea de 1 watt.





Ofertant: Partenerii Asus, **Preţ:** 1651 Lei

USB TYPEWRITER

La capitolul trăsniţi nu stăm rău deloc. Ideea de a transforma o veche şi clasică maşină de scris într-o tastatură pentru PC, notebook, Mac sau chiar iPad a devenit în sfârşit realitate. Se acceptă chiar şi lucrări cu materialul clientului. Tot ce aveţi de făcut este să le trimiteţi orice model de maşină de scris, mai mult sau mai puţin funcţională, şi în câteva zile puteţi să o conectaţi la orice port USB al propriului calculator pe post de tastatură. Probabil persoanele trecute lejer de prima tinereţe vor avea un deja-vu în momentul în care vor fi nevoite să comunice pe messenger folosind o astfel de tastatură. Pentru comenzi, daţi o tură pe la „Gugăl" şi întrebaţi-l de sănătate.



SERIOUX 5.1 SOUNDBOOST HT6000

Deşi pare ireal, acest sistem audio poate fi răspunsul la rugăminţile multora dintre noi. Serioux 5.1 SoundBoost HT6000 este un sistem audio destul de puternic din punctul de vedere al volumului audio, dar care oferă şi un minim garantat de fidelitate. Este construit în format 5.1, cu 4 sateliţi, o boxă de centru şi un subwoofer. Puterea sa totală depăşeşte uşor limita celor 100 de waţi RMS. Un alt atu este construcţia integrală din material lemnos, ceea ce-i conferă încă de la început un mare avantaj faţă de alte modele ce îmbrăţişează cu putere materialele plastice. Serioux 5.1 SoundBoost HT6000 include şi o telecomandă de mici dimensiuni prin intermediul căreia se poate modifica nivelul volumului atât la nivel general, cât şi independent pe canale.



Ofertant: placi-video.ro, **Preţ:** 269 Lei



Specificaţii

- Reţele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 850 / 1900 / 2100
- Dimensiuni: 74 x 66 x 17 mm
- Greutate: 129 grame
- Ecran: TFT, 256.000 culori, 320 x 240 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592 x 1944), LED Flash
- Sunet: MP3, AAC+, WAV, WMA
- Video: MP4, H.263, H.264, WM9, YouTube
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- FM Radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: NU
- SO: Symbian OS 9.3 Series 60
- CPU: N/A
- Tip acumulator: Standard Li-Po
- Stand-by: până 384 ore (2G) / 384 ore (3G)
- Talk time: maximum 4 ore (2G) / 3 ore 30 min (3G)
- Music Player: maximum 24 ore

NOKIA X5

Dacă în urmă cu doar câteva săptămâni se ştiau puţine lucruri despre acest smartphone, ei bine în momentul de faţă el se găseşte spre achiziţionare în magazine. Designul său mai nonconformist reprezintă elementul principal de noutate. Nu am mai avut de-a face cu un telefon care să se prezinte într-un astfel de mod. Graţie formei şi tastaturii sale, noul Nokia X5 este croit pentru cei care petrec foarte mult timp în cadrul reţelelor de socializare Facebook, Myspace etc. Pentru a fi pe placul a cât mai mulţi clienţi, Nokia a decis comercializarea sa într-o paletă foarte bogată de culori, care mai de care mai atractive. Nokia X5 rulează cea mai recentă versiune a sistemului de operare Symbian S60.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 850 / 900 / 2100
- Dimensiuni: 117 x 60 x 12.5 mm
- Greutate: 130 grame
- Ecran: TFT resistive touchscreen, 16 mil culori, 320 x 240 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 3,15 megapixeli (2048 x 1536), autofocus, LED flash
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+, WMA
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- FM Radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, suport A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion
- Stand-by: până 450 ore (2G) / 600 (3G)
- Talk time: maximum 10 ore (2G) / 8 ore (3G)
- Music player: maximum 12 ore

SONY ERICSSON ASPEN



Peste foarte puțin timp va fi disponibil și în magazinele noastre un alt model de smartphone ce poartă semnătura celor de la Sony Ericsson. Noul Aspen înglobează o tastatură completă de tip QWERTY și celebrele panouri apărute încă de pe vremea lui Xperia X1. Sony Ericsson Aspen rămâne fidel celor de la Microsoft, instalând și pe acest terminal varianta 6.5.3 a sistemului de operare Windows Mobile. Pachetul de aplicații preinstalat include suita Office, diverse aplicații dedicate rețelelor de socializare, client de YouTube, client pentru comunicații prin Skype și multe altele. Pentru că cei de la Sony Ericsson militează pentru fenomenul Eco, ei au folosit un procent foarte ridicat de materiale reciclabile.

SONY HANDYCAM HDR-XR550VE



Am păstrat ce e mai bun pentru final. O cameră video ce vă permite să filmați cele mai importante evenimente din viața voastră nu oricum, ci în mod full HD. Sony Handycam HDR-XR550VE foloseşte pentru a stoca fotografiile şi filmulețele capturate un HDD intern de 240 de GB, suficient pentru a oferi suport pentru 100 de ore de filmare. Cu ce este mai şmecheră această cameră față de altele din acelaşi segment? Ei bine, poate filma extraordinar de bine chiar şi în condiții foarte slabe de iluminare. Grație tehnologiei Exmor R, se reduce simțitor nivelul de zgomot, rezultând astfel imagini mult mai clare. În cazul în care vă place să filmați cu zoom-ul la maximum, nu trebuie să vă mai faceți griji din pricina imaginilor tremurate. Sony Handycam HDR-XR550VE dispune de un puternic stabilizator optic ce corectează în timp real această problemă chiar şi în cazul filmărilor din timpul mersului. Controlul camerei se face foarte simplu, doar cu ajutorul a câteva butoane şi al ecranului TFT de tip touchscreen.



Ofertant: Partenerii Sony România, **Preț:** 5649 Lei

IRIVER STORY

Povestea fantastică a celor de la iRiver a început frumos şi interesant în momentul în care s-a semnat parteneriatul cu compania LG. În urma acestei înțelegeri, LG se obliga să furnizeze cel mai nou model de display pentru cel mai recent model de e-book reader produs de iRiver. Povestea continuă şi în zilele noastre şi are ca rezultat această carte electronică. Dintre specificațiile cele mai importante amintim ecranul de 6 inchi capabil să afişeze diferite tipuri de documente, PDF-uri sau alte materiale cu o rezoluție nativă de 800 x 600. iRiver Story nu se limitează doar la documente şi paragrafe cu text. Se pot vizualiza cele mai răspândite formate de fotografii sau se pot asculta şi cele mai populare formate de fişiere audio. Autonomia acestui device este foarte mare, mai ales datorită ecranului ce are nevoie de energie doar pentru a reîmprospăta imaginea afişată. iRiver Story include o memorie internă de doar 2 GB, însă dacă sunteți cititori înrăiți, există şi posibilitatea de a-i adăuga un card de memorie de tip SD de maximum 32 de GB, spațiu suficient pentru aproape 25 de mii de volume.



Preț: 1399 Lei

■ **BogdanS**

ÎN RITMUL ACȚIUNII

Am constatat că în ultima perioadă stau din ce în ce mai mult timp cu laptopul în față. Am început să fac tot felul de chestii, dar mai surprinzător e că am instalate pe el mai multe jocuri decât pe vechiul desktop. E ciudat, dar dintr-un anumit punct de vedere logic. Cel puțin nu trebuie să îmi mai fac griji din pricina salvărilor. Le am oriunde aş merge. Mai aiurea e că a început să îmi scoată peri albi sistemul audio al laptopului. Știu, pentru experiențe interesante se recomandă căști, însă pe căldura asta parcă nu aş sta cu ele pe cap toată ziua. Am decis să adaug un sistem audio micuț, simplu de instalat şi de utilizat, care să sune bine, iar dacă se poate, să ofere şi ceva putere. Oferta de astfel de sisteme audio 2.0 care să mă impresioneze cât de cât este destul de limitată, însă vă spun pe scurt ce am descoperit. Pentru o astfel de achiziție sunt de părere că nu are rost să cheltuiți o sumă foarte mare.

■ **BogdanS**

Microlab 2.0 MD-129

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 90 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 8 Wați
Preț: 173 Lei



\+
- sunet excepțional, fidel, fără distorsiuni
- design deosebit, construcție din lemn cu finisaj acrilic
- alimentare şi prin USB

−
- preț ridicat
- lipsă intrări auxiliare
- voluminoase

1

Creative Inspire P280

\+
- sunet cald, plăcut, neagresiv
- ecranate magnetic

−
- apar mici distorsiuni la volum mare
- acces greoi la controller-ul de volum

2

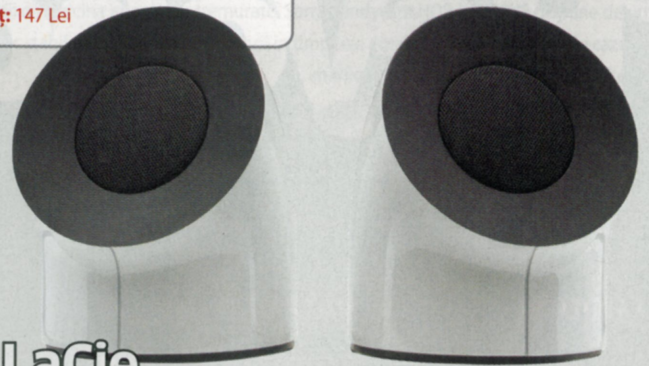


SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 90 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 5 Wați
Preț: 111 Lei

LaCie Firewire Speakers

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 90 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 4 Wați
Preț: 147 Lei

3



\+
- sunet plăcut, deosebit
- conectare şi alimentare prin FireWire
- compacte şi foarte portabile

−
- necesită instalare de drivere pentru Windows
- uşoare, instabile pe un birou aglomerat
- necesită adaptor separat pentru a conecta un player MP3

Philips SPA 3210

\+
- design modern
- raport foarte bun preț / calitate
- sistem de management al cablurilor

−
- sensibile la murdărie şi praf
- cablul audio prea scurt



4

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 20 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 10 Wați
Preț: 99 Lei

Altec Lansing VS2620

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 60 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 5 Wați
Preț: 132 Lei

5



\+
- sunet dinamic, bogat
- control volum uşor de operat
- intrare audio auxiliară pentru playere MP3 etc.

−
- apar vibrații la volum ridicat
- portabilitate

Logitech Z130 Black

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 20 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 5 Wați
Preț: 95 Lei

6



\+
- portabile
- ieşire de căşti
- simplu de utilizat

−
- se pot ivi probleme la redarea frecvențelor joase

Hercules XPS 2.0 10 Gloss Black

\+
- intrare audio auxiliară
- sunet plăcut
- garanție 2 ani

−
- uşor instabile pe un birou aglomerat
- nu se recomandă a se folosi la un volum puternic

7



SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 20 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 5 Wați
Preț: 95 Lei

Genius SP-HF360A Wood

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 20 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 10 Wați
Preț: 103 Lei

8



\+
- sunet puternic
- design retro
- intrare audio auxiliară

−
- greutate
- plajă uşor redusă în redarea frecvențelor înalte

Samsung Pleomax PSP-7000XB Crystal USB

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 20 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 3 Wați
Preț: 57 Lei



9

\+
- design atractiv
- foarte portabile
- sunet clar la volum mediu

−
- emulator 5.1 surround
- redare neuniformă a frecvențelor joase

Trust SP-2695

10

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 20 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 12 Wați
Preț: 104 Lei

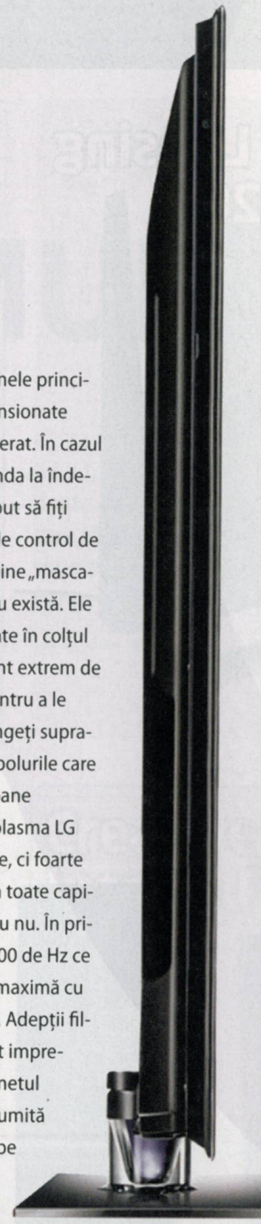


\+
- conector căşti
- butoane separate pentru volum şi power
- stand metalic pentru stabilitate

−
- sunet uşor deformat
- raport preț / performanță

LG Infinia 50PK950

Multimedia la puterea 50... inchi



Progresul tehnologic a devenit un fenomen atât de obişnuit încât, de la an la an, aşteptăm ca producătorii de echipamente IT să lanseze modele din ce în ce mai performante. LG intră în această categorie, a companiilor care revoluţionează piaţa cu produse care mai de care mai interesante şi mai atractive. În domeniul televiziunii, LG are o istorie foarte bogată, iar în acest an a pus la bătaie noua serie de televizoare cu plasmă PK950. Acestea constituie vârful de lance în materie de televizoare cu plasmă şi se comercializează într-o gamă foarte variată de dimensiuni.

În laboratorul de teste, ne-am putut bucura de splendoarea unui model cu o diagonală de 50 de inchi. La o astfel de dimensiune, nici nu se pune problema ca ecranul să nu fie de tip Full HD. Spre deosebire de modelele precedente, este incredibil de subţire. Ideea de eleganţă şi rafinament este obţinută prin aplicarea de către producători a unei foi din sticlă peste întreaga suprafaţă a ecranului.

În viziunea celor de la LG, aceasta este exemplificarea noţiunii de „borderless". Ideea de sticlă şi transparenţă este continuată şi prin forma şi construcţia standului de susţinere a televizorului.

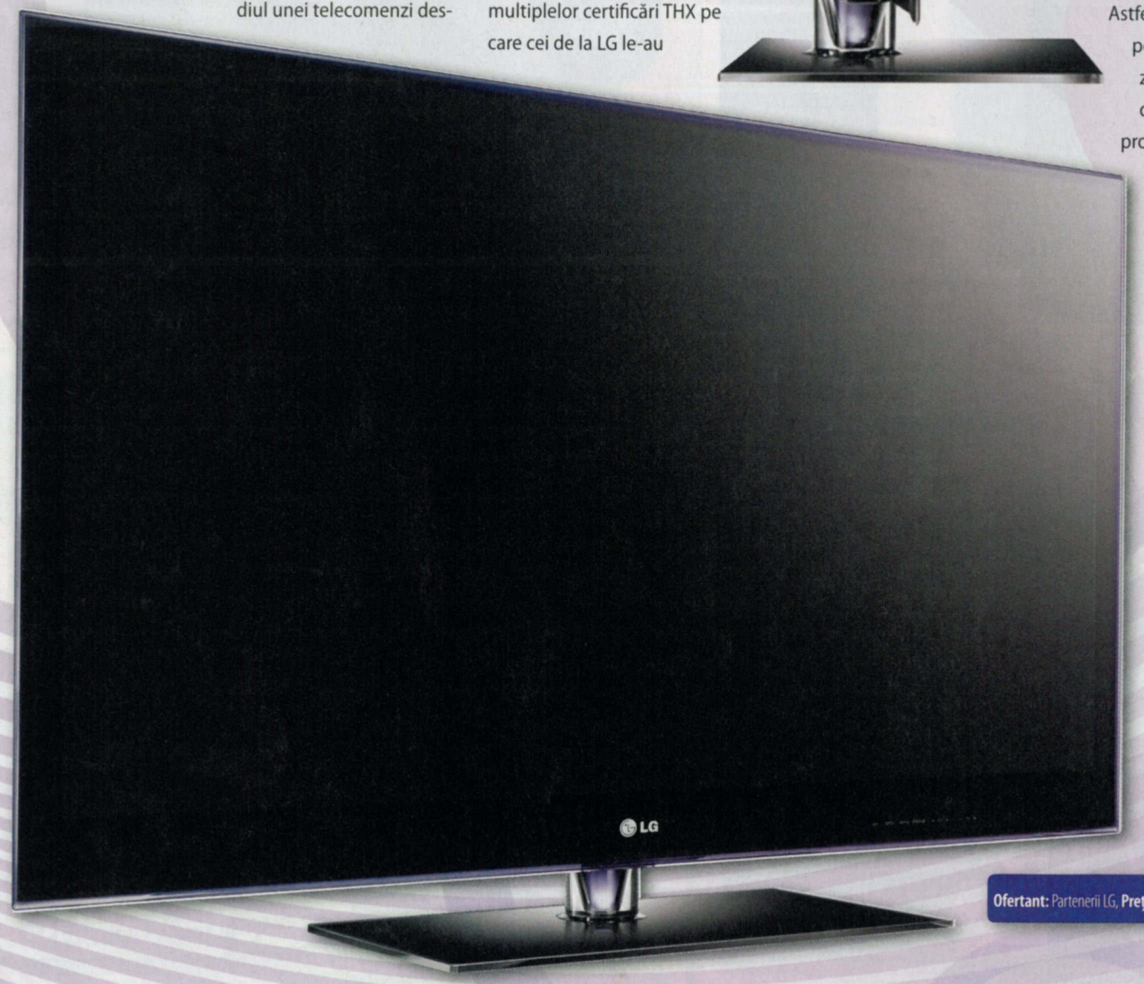
LG Infinia 50PK950 poate fi „mânuit" prin intermediul unei telecomenzi destul de ergonomice. Butoanele principale sunt uşor supradimensionate pentru a fi mai uşor de operat. În cazul în care nu aveţi telecomanda la îndemână, e posibil ca la început să fiţi uşor panicaţi. Butoanele de control de pe televizor sunt atât de bine „mascate" încât aţi crede că ele nu există. Ele însă există şi sunt amplasate în colţul din partea dreaptă jos. Sunt extrem de funcţionale mai ales că pentru a le opera este suficient să atingeţi suprafaţa sticlei ce acoperă simbolurile care definesc respectivele butoane

La capitolul funcţii, plasma LG Infinia 50PK950 stă nu bine, ci foarte bine. Există îmbunătăţiri la toate capitolele, fie ele cunoscute sau nu. În primul rând, se remarcă cei 600 de Hz ce reprezintă rata de refresh maximă cu care imaginile sunt afişate. Adepţii filmelor 3D vor fi cu adevărat impresionaţi de acest aspect. Sunetul este şi el îmbunătăţit mulţumită multiplelor certificări THX pe care cei de la LG le-au primit pentru acest model. În ceea ce priveşte calitatea imaginilor, nu pot să spun decât jos pălăria. Televizoarele actuale nu mai au nimic în comun cu modelele de televizoare cu care eraţi obişnuiţi. Acum puteţi viziona imagini excepţionale şi de calitate imediat ce aţi scos produsul din ambalaj. Odată trecuţi printr-un scurt meniu de configurare şi personalizare, vă puteţi bucura de performanţele proaspătului televizor achiziţionat. E posibil totuşi să zăbovească ceva mai mult atunci când vine vorba de căutat canalele. Spre deosebire de alte modele de televizoare, LG Infinia 50PK950 dispune de un tuner TV hibrid capabil să recepţioneze posturi TV transmise atât în mod analogic, cât şi mod digital, indiferent de modul în care sunt recepţionate: prin antenă sau prin cablu. Am fost foarte surprins să constat că acest model de TV poate „decoda" şi programele transmise digital prin cablu graţie performanţelor tunerului DVB-C. Calitatea programelor recepţionate este incredibilă, indiferent că vorbim de programe transmise în mod SD sau HD.

După cum era de aşteptat, LG Infinia 50PK950 dispune şi de o conectică impresionantă: toţi conectorii audio-video cunoscuţi. O parte dintre aceştia sunt amplasaţi şi pe una din marginile laterale pentru acces mai facil în cazul în care alegeţi să amplasaţi plasma pe unul din pereţii locuinţei. Chiar şi aşa, unele lucruri trebuie făcute încă de la bun început. De exemplu, în cazul în care nu dispuneţi de o conexiune la internet wireless, trebuie să-i conectaţi un cablu de internet încă de la prima instalare. LG Infinia 50PK950 include şi un media player capabil să vă ofere clipe foarte plăcute atunci când programele TV favorite încă nu sunt difuzate.

Astfel, puteţi accesa orice clip existent pe site-ul YouTube sau puteţi vizualiza orice fotografie sau album foto de pe Picasa. Vreţi să ştiţi care este prognoza meteo pentru zilele următoare? Nicio problemă. Într-o interfaţă foarte simplă şi plăcută, sunt afişate pe ecranul acestui TV toate informaţiile dorite, în funcţie de locaţia sau locaţiile specificate. Am păstrat cireaşa de pe tort la sfârşit. Pentru că tot am vorbit de media player, ar fi fost chiar ciudat să nu existe şi posibilitatea de a asculta muzică sau de a viziona filme şi poze stocate pe un flash drive sau un HDD portabil.

Din momentul în care aţi conectat la portul USB al TV-ului unul din aceste medii de stocare, puteţi urmări în condiţii excepţionale filmele preferate, fie ele codate cu DivX, Xvid sau MKV. Despre fotografii sau MP3-uri nici măcar nu se mai pune problema. Toate rulează ca un vis.

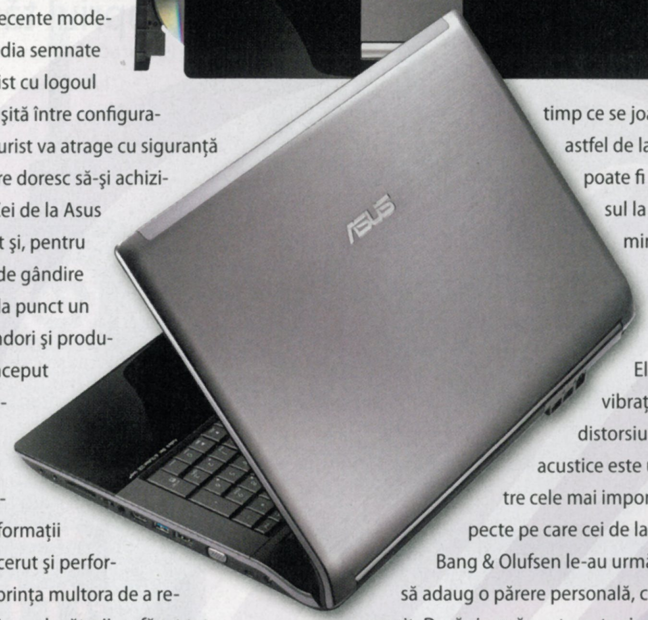


Ofertant: Partenerii LG, **Preţ:** 4660 Lei

Asus N73J

Armonia performanţei



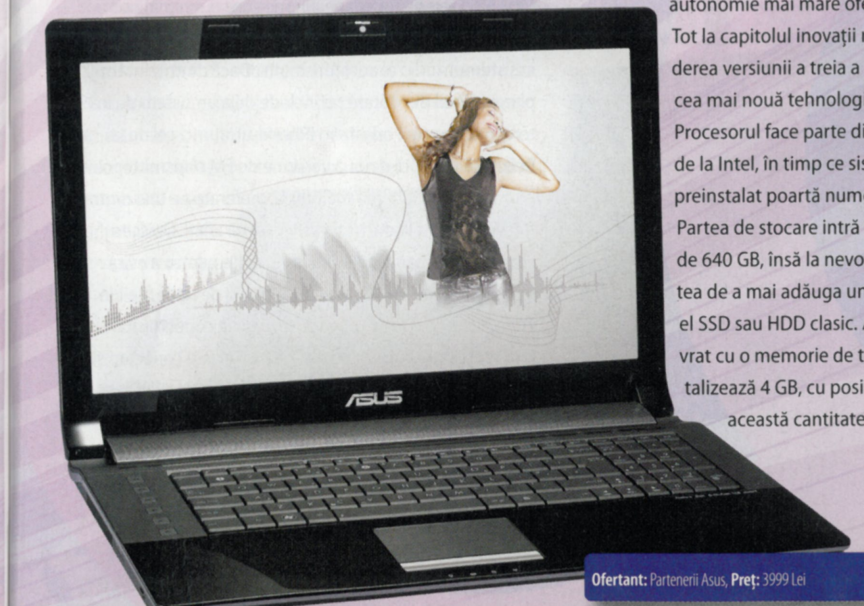


De curând, a fost lansat şi în România unul dintre cele mai recente modele de notebook-uri multimedia semnate într-un mod foarte modernist cu logoul Asus. Combinaţia foarte reuşită între configuraţia hardware şi designul futurist va atrage cu siguranţă atenţia multor utilizatori care doresc să-şi achiziţioneze un notebook nou. Cei de la Asus sunt conştienţi de acest fapt şi, pentru a nu le lăsa prea mult timp de gândire potenţialilor clienţi, au pus la punct un aspect pe care mulţi alţi vendori şi producători de notebook-uri au început să-l ignore. La început, notebook-urile au fost apreciate pentru portabilitate. Permiteau libertatea de mişcare şi facilitau accesul la informaţii oriunde vă aflaţi. Apoi s-au cerut şi performanţe. Pentru a îndeplini dorinţa multora de a renunţa la vechile desktop-uri, producătorii au făcut tot felul de sacrificii. În decursul timpului au apărut o serie de inovaţii tehnologice, însă din cauza lipsei unui feedback potrivit sau a implicaţiilor financiare foarte mari, unele dintre ele au fost trecute pe un plan secundar. De exemplu, zona audio. Cei mai mulţi posesori de laptop-uri se mulţumesc cu setul de boxe „mediocre" pitite prin te miri ce colţişor al notebook-ului. Alţii vor ceva performant, care să le ofere un sunet plăcut şi foarte clar. Există infim de puţine modele de notebook-uri care să facă acest lucru doar cu sistemul audio din dotare.

Asus N73 este un astfel de notebook. Printr-un parteneriat cu cei de la Bang & Olufsen, au pus la punct tehnologia audio SonicMaster ce oferă o experienţă audio deosebită. Pentru cei care preferă să asculte melodiile preferate în timp ce lucrează, navighează pe internet sau vor să se bucure de un sunet curat şi de calitate în timp ce se joacă, un astfel de laptop poate fi răspunsul la rugăminţile lor.

Eliminarea vibraţiilor şi a distorsiunilor acustice este unul dintre cele mai importante aspecte pe care cei de la Asus şi Bang & Olufsen le-au urmărit şi, ca să adaug o părere personală, chiar le-a reuşit. Dacă şi vouă v-a trecut prin cap să daţi volumul la maximum doar ca să vedeţi acest laptop vibrând din toate încheieturile, ei bine să ştiţi că nu sunteţi singurii. Deja am încercat-o chiar din primele minute când am pus mâna pe acest laptop. Concluzia? E chiar aşa cum au declarat producătorii: urlă de te dor urechile, dar nu auzi pic de distorsiuni sau vibraţii deranjante ale carcasei. Probabil şi inserţiile metalice ce acoperă zona din jurul tastaturii ajută în acest scop.

Pentru că laptopul nu se rezumă doar la sistemul audio, completăm lista lucrurilor tari cu monitorul de 17,3 inchi menit să afişeze cele mai interesante şi mai atractive rezultate 3D ale chipset-ului grafic nVidia GF335, care la rândul lui include şi tehnologia Optimus. Aceasta are rolul de a doza puterea de calcul exact atât cât este necesar în funcţie de aplicaţiile pe care le rulaţi. Astfel, se optimizează consumul de energie, rezultând o autonomie mai mare oferită de acumulator. Tot la capitolul inovaţii menţionăm şi includerea versiunii a treia a conectorului USB şi cea mai nouă tehnologie Bluetooth v3.0. Procesorul face parte din categoria Core i5 de la Intel, în timp ce sistemul de operare preinstalat poartă numele de Windows 7. Partea de stocare intră în sarcina unui HDD de 640 GB, însă la nevoie există posibilitatea de a mai adăuga un al doilea drive, fie el SSD sau HDD clasic. Asus N73J este livrat cu o memorie de tip DDR3 1066 ce totalizează 4 GB, cu posibilitatea de a dubla această cantitate.



Ofertant: Partenerii Asus, **Preţ:** 3999 Lei

Logitech Webcam C905

Comunică în High Definition

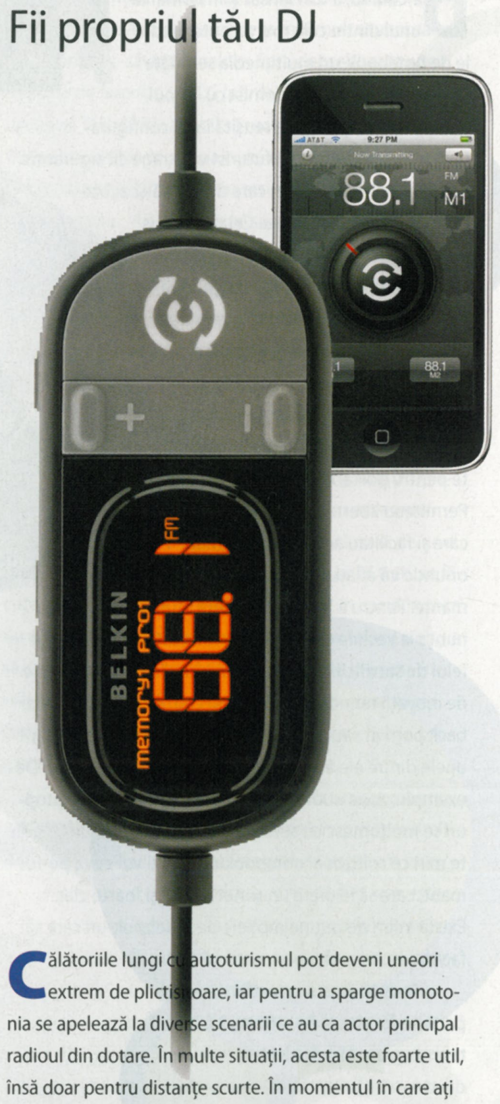


Din mişcările ce se observă pe piaţă, ies la iveală din ce în ce mai multe device-uri care pun accentul pe comunicarea video. Adevărul este că e mult mai plăcut să şi vezi persoana cu care conversezi, mai ales când este plecată de ceva timp din localitate sau chiar din ţară. Logitech lansează pe piaţă un model de webcam capabil să capteze imagini full HD. Calitatea incredibilă a imaginilor este obţinută şi datorită opticii semnate de Carl Zeiss. Astfel, în orice video-conversaţie veţi fi văzuţi mult mai bine şi mult mai clar. Cu Logitech Webcam C905 veţi putea să transmiteţi imagini foarte bune chiar şi în condiţii de iluminare foarte slabă. Graţie tehnologiei RightLight 2 se ajustează automat şi într-un mod foarte inteligent toate nivelurile de culoare şi luminozitate pentru a se obţine mereu cele mai bune rezultate. Dacă partea de imagine este rezolvată, de ce să nu se aducă îmbunătăţiri şi pe partea de audio? Logitech Webcam C905 include un microfon inteligent ce are rolul de a filtra zgomotele, oferind partenerilor de discuţii un sunet clar şi foarte realist, evitând astfel situaţiile în care să fiţi confundaţi cu celebrul personaj animat Donald Duck.

Ofertant: Partenerii Logitech, **Preţ:** 329 Lei

Belkin TuneCast Auto Live

Fii propriul tău DJ



Călătoriile lungi cu autoturismul pot deveni uneori extrem de plictisitoare, iar pentru a sparge monotonia se apelează la diverse scenarii ce au ca actor principal radioul din dotare. În multe situaţii, acesta este foarte util, însă doar pentru distanţe scurte. În momentul în care aţi ieşit din aria de acoperire a unui post de radio interesant, reîncepe vânătoarea pentru altul. Posesorii de playere MP3 iPod sau de telefoane iPhone sunt puţin mai norocoşi deoarece pot să-şi asculte propriile playlist-uri direct în sistemul audio al autoturismului. Dacă dintr-o întâmplare radioul din dotare nu include deja un sistem de interconectare cu iPod-ul sau iPhone-ul, atunci cei de la Belkin vă prezintă o nouă versiune de FM transmitter ce permite recepţionarea melodiilor preferate pe una dintre frecvenţele FM libere în zona în care vă aflaţi. Device-ul scanează permanent plaja de frecvenţe pentru a evita eventualele interferenţe cu alte posturi de radio. Belkin TuneCast Auto Live se alimentează de la conectorul de brichetă al maşinii, iar din momentul în care conectaţi şi iPod-ul sau iPhone-ul, va alimenta şi acumulatorul acestuia din urmă.

De asemenea, există şi posibilitatea de a regla manual frecvenţa de emitere a semnalului radio chiar din meniul iPhone-ului.

Ofertant: Partenerii Belkin, **Preţ:** 331 Lei

Nox Urano Series

Green ATX Power

Alimentarea componentelor unui PC nu este o treabă uşoară. Mulţi dintre noi utilizăm combinaţii dintre cele mai pretenţioase. Plăci video ce consumă cât un mic reşou, două-trei hard diskuri, un procesor şi el uşor overclock-at, plus multe alte brizbrizuri. Cea care ţine piept loviturilor este sursa de alimentare. În timp, lucrurile au evoluat, iar tehnologia a început să îşi facă simţită prezenţa şi aici. Cei de la Nox vor să ne atragă atenţia cu o astfel de găselniţă. Nox Urano este o sursă de alimentare ce face parte din categoria surselor normale, pământeşti. Seria Urano asigură o putere maximă de 450 de waţi, iar dacă aruncaţi o privire printre palele ventilatorului de 12 cm, veţi fi surprinşi de ceea ce veţi observa. După cum spuneam, nişte minţi luminate s-au pus pe treabă şi au regândit o parte din circuite. Astfel, banala sursă de alimentare este mult mai aerisită şi mult mai rezistentă… în timp. Aşadar, puteţi trece liniştiţi pe listă şi un astfel de produs.



Ofertant: plăci-video.ro, **Preţ:** 105 Lei

A-Data Nobility NH01

Depăşeşte limitele

Ofertant: Partenerii A-Data, **Preţ:** 351 Lei



Avuit lumea la apariţia conectorilor USB 3.0 pe noile serii de plăci de bază. Acum vor fi şi mai multe valuri deoarece au început să apară şi primele device-uri care beneficiază de această nouă tehnologie. Cei de la A-Data ne-au satisfăcut curiozitatea cu cel mai nou model de HDD portabil compatibil cu standardul USB 3.0. Sincer, mă aşteptam să obţinem nişte rezultate bune, însă valorile rezultate în urma testelor cu HDTach sunt peste aşteptări. Ca să nu ne lungim cu vorbăria, vă spun direct că am obţinut aceeaşi valoare de 61 de MB/s atât la citire, cât şi la scriere. În mod burst, am obţinut o valoare de 138,1 MB/s, ce se apropie vertiginos de HDD-urile conectate pe interfaţă SATA. Hard diskul din interiorul acestei carcase cu finisaje de tip oglindă este de 2,5 ţoli şi oferă o capacitate de stocare de 500 de GB. În cazul în care încă nu dispuneţi de un port USB 3.0, dar credeţi că în viitor veţi reuşi să faceţi un upgrade major al computerului, atunci merită achiziţionat un astfel de HDD extern deoarece producătorii garantează compatibilitatea şi cu modelele precedente de USB. Ca să vă faceţi o idee despre diferenţa de performanţă între cele două standarde, ei bine pe un PC cu USB 2.0 am obţinut cu acelaşi program de testare în jur de 35 de MB/s, deci o reducere de aproximativ 50%. Mă bucur pentru acest prim pas şi aşteptăm mai multe dispozitive de acest gen.

D-Link DIR-600 & D-Link DIR-615

leftin şi bun

D-Link aduce în atenţia internauţilor din România două modele de router-e capabile să partajeze rapid şi uşor o conexiune de internet de tip broadband. D-Link DIR-600 permite crearea unei reţele wireless prin intermediul căreia puteţi transfera date la o viteză maximă de 150 Mbps, lucru datorat în special implementării standardului wireless N. Pentru cei care nu dispun de echipamente wireless de ultimă generaţie, router-ul este compatibil şi cu standardele Wi-Fi de tip G sau B. DIR-600 include şi un switch cu patru porturi Ethernet pentru a facilita transferuri de date în condiţii excelente între diverse PC-uri prin intermediul firelor de cupru. În ceea ce priveşte securitatea, router-ul implementează cele mai noi tehnologii de criptare pentru mediul wireless şi de prevenire a accesului neautorizat atât din interiorul propriei reţele, cât şi din exterior prin intermediul conexiunii internet. Pentru prevenirea potenţialelor atacuri din internet s-a integrat un firewall puternic, dar foarte simplu de configurat. La fel ca şi în cazul unor modele de router-e profesionale, şi aici sunt incluse sisteme de prioritizare a datelor, numite pe scurt QoS. În momentul activării acestei opţiuni, e detectat automat tipul de trafic de date ce tranzitează router-ul şi astfel se aplică anumite reguli. De exemplu, jocurile online, stream-urile audio-video au prioritate în faţa transmiterii e-mailurilor sau a transferurilor de fişiere cu dimensiuni foarte mari.

În ceea ce priveşte modelul D-link DIR-615, sunt valabile aceleaşi lucruri, la care se mai adaugă câteva avantaje. În primul rând, prin prezenţa celei de-a doua antene wireless se obţine o îmbunătăţire a calităţii semnalului wireless şi o arie mai mare de acoperire. În cazul în care doriţi să vă accesaţi resursele reţelei interne de oriunde prin intermediul conexiunii internet, cu DIR-615 se pot realiza şi conexiuni de tip VPN ce facilitează transferul datelor în condiţii de maximă siguranţă.



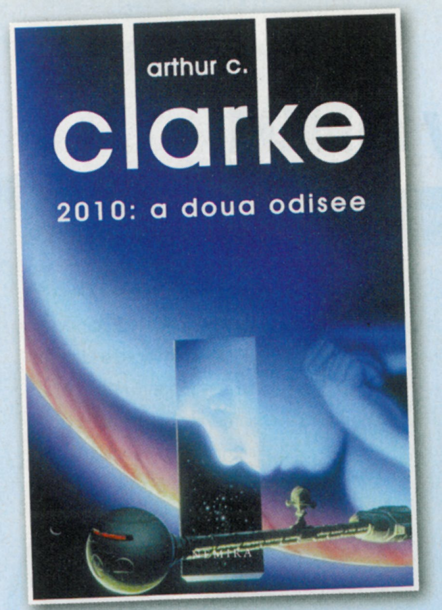
Ofertant: Partenerii D-Link, **Preţ** DIR-600: 156 Lei, **Preţ** DIR-615: 194 Lei

■ BogdanS

Titlu 2010: a doua odisee

Autor Arthur C. Clarke

Colecția Nautilus



„O călătorie impresionantă prin sistemul solar, o continuare remarcabilă a legendei 2001: Odiseea spațială."

Carl Sagan

„Elocvent în descrierea locului Omului în Univers și debordând de aventuri spațiale, romanul este o realizare monumentală și o lectură obligatorie pentru fanii vechi și noi ai lui Arthur C. Clarke."

Interzone

„Nimeni nu scrie mai bine decât Arthur Clarke despre extratereștri enigmatici și artefactele lor. Stilul prozei sale are o precizie aproape științifică și, cumva, reușește de fiecare dată să țească o poveste completă, dar fără să spulbere misterul."

Library Journal

„Clarke demonstrează că nu există nimic mai eroic și mai specific uman decât bătălia intelectuală dusă împotriva universului vast și indescifrabil [..] și strălucește de asemenea în abilitatea de a zugrăvi realist detaliile unor progrese științifice care, deocamdată, ne sunt inaccesibile."

Publishers Weekly

„2010: a doua odisee este incitantă, misterioasă, tulburătoare și chiar profetică. Viziunea lui Clarke asupra viitorului este fantastică și cutremurătoare."

Asimov's Science Fiction Magazine

„Ca și în cazul lui 2001, Arthur C. Clarke ne stârnește imaginația cu o carte accesibilă și celor neinteresați de știință, grație atmosferei de autenticitate care ne determină să ne întrebăm: «Oare chiar s-ar putea întâmpla așa ceva?»"

Los Angeles Time

„Din toate punctele de vedere, o continuare pe măsura capodoperei 2001: Odiseea spațială. Un lucru aproape imposibil, ținând seama de standardul impus de prima carte și de expunerea mediatică formidabilă de care s-a bucurat."

The New York Times Book Review

„2010: a doua odisee ne incită în continuare imaginația cu întrebarea: Ce ar putea însemna pentru noi evoluția post-darwiniană în viitorul apropiat?"

Locus

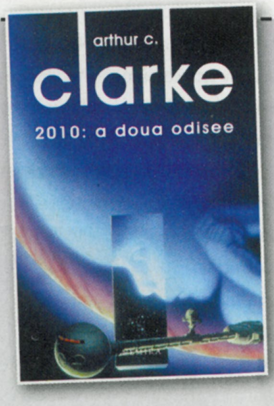
CÂȘTIGĂTORII LUNII MAI

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția mai 2010, ce a avut ca premii **cinci romane Cartea cimitirului** de **Neil Gaiman**, sunt următorii: **Maxin Iuliana** din Chișoda, **Lica Grațian Tiberiu** din Craiova, **Agarafini Cristian** din Tulcea, **Popa Cornel** din Cotești și **Cojocariu Bogdan** din Botoșani.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

CONCURS LEVEL ȘI NEMIRA

Câștigă unul din cele cinci romane 2010: a doua odisee de Arthur C. Clarke răspunzând la întrebarea:



2010: a doua odisee este continuarea cărui roman?

- Podurile din Madison County ☐
- 2001: Odiseea spațială ☐
- Harry Potter 12 ☐

Nume, prenume ____

Cod numeric personal ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poștal ☐☐☐☐☐☐ Județ ____

Telefon ____ e-mail ____

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 august 2010. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna septembrie 2010 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



film

PRINTUL PERSIEI: NISIPURILE TIMPULUI

Să fie oare The Sands of Time primul, hai al doilea, film bun făcut după un joc? A reușit în sfârșit Hollywood-ul (plus Uwe) să nu-și mai bată joc de jocuri? Erau întrebările pe care mi le puneam în timp ce intram ca într-un planetariu în singura sală IMAX din România. Ecranul de 37 pe 26 metri e impresionant în sine, chiar și fără a mai proiecta ceva pe el, în timp ce din „fotolii", plasate la o diferență mare de nivel unele față de altele, poți avea chiar și o senzație de rău de înălțime dacă te așezi mai sus și privești drept în față. „Oare unde va zbura obiectivitatea mea când mă voi trezi în mijlocul Persiei chiar lângă Gemma Arterton?" Gândeam nerăbdător. „Disney?" O, Doamne, „prevăd că l-au tâmpit și p-ăsta", așa cum au făcut cu Alice. Asta dacă nu cumva s-a întâmplat ca ei să nu fi dat decât banu' și să-l fi lăsat pe Burton să-și desfășoare magia, o magie care nu a funcționat. Surprinzător și, spre bucuria mea, Prințul ține cu casa de data asta. Deși trăiam cu impresia, din cauza trailer-ului foarte prost încropit, că cei doi actori principali nu se potriveau cu rolurile, aceștia au ținut să mă contrazică, ajutați și de o atmosferă mult mai serioasă decât te-ai aștepta de la un basm Disney. Acum, nu spun că o să aveți parte de finalizări ca-n God of War sau



de probleme metafizice și psihologice ca în MR. Nobody (un film care se luptă și el cu timpul și pe care nu-l pot recomanda destul), dar se vede de la o poștă că producătorii au avut respect pentru ce înseamnă Persia (Iran acum) și lumea care-o înconjura. Și au făcut chiar mai mult de-atât, au impus duritatea acelor vremuri personajelor, atât cât să nu transforme filmul într-o dramă. Prințul nu e un „copil" frumos, șarmant, sexy, (deși e (?!)) așa cum credeam că va servi Jake Gyllenhaal (mai ales după ce a tras de fiare luni de zile pentru acest rol), este mai repede un bărbat atletic și bucuros de o luptă zdravănă, un pic necizelat, care inițial de fapt nici nu e interesat de prințesă. Prințesă care iese și ea din tiparul fufelor prezente în ultimul timp în filme și se dovedește a fi o femeie șireată, care-și vede interesul și nu se strofoacă chiar dacă e tratată în multe ocazii ca un cal de dar. Plecând de la această „platformă", povestea de dragoste prinde contur pe parcursul aventurilor și se înfiripează natural (idee furată și evoluată parcă din Romancing the Stone sau mai nou din Mumia), fără momente dulcege provocatoare de dureri de dinți.

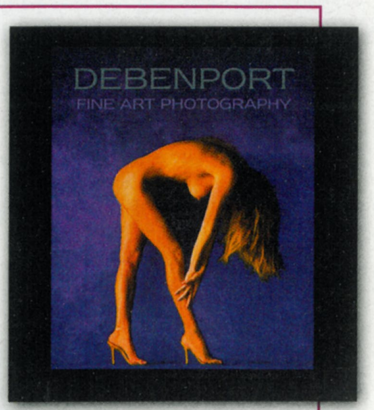
De fapt deranjante nu au fost decât două astfel de secvențe pe întreg parcursul filmului și nici acestea nu au fost prea lungi, mare lucru dacă stau să mă gândesc la câte se întâmplă. Efectele sunt OK, deși mă enervează la culme noua modă în care luptele sunt filmate stil macro; peisajele și castelele sunt superbe, aventurile sunt interesante, iar unele secvențe aduc foarte mult cu Assassin's Creed (1). Storyline-ul a fost adaptat la nevoile unei pelicule, dar nu deviază foarte mult de la subiect. De-abia aștept partea a doua, care se pretează mai repede unui film de acțiune nebun, cu efecte impresionante, decât unuia de aventuri, ca cel de mai sus. Bravo!

IMAX? Sincer, dacă filmul nu e tras direct pe peliculă de 70 mm (dacă am înțeles eu bine, din cauza costurilor, numai două filme 2D au fost filmate cu astfel de camere până acum) așa cum se întâmplă și cu Sands of Time, eu spun că nu veți vedea nicio diferență dacă vă duceți în schimb la un digital și vă așezați în rândul 5. Doar că o să priviți în sus în loc de în față. IMAX impune însă producătorilor, chiar și celor care au de gând să remasterizeze 35 mm în 70, atenție la detaliu și cadre perfecte. Efecte, costume și sunet impecabile, standarde care se răsfrâng foarte bine și aici și nu pot decât să mă bucure. Dacă filmul e 3D sau în sistem 70, nu mai vorbesc de HD (48 cadre pe secundă), atunci situația se schimbă radical și recomand un IMAX măcar ca experiență.

Off… și nu v-am povestit despre Ngbaka.

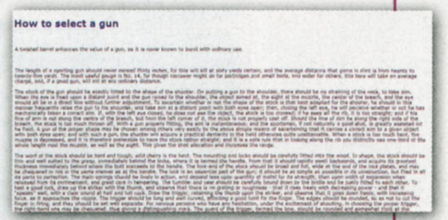
■ ncv

www.debenport.com/



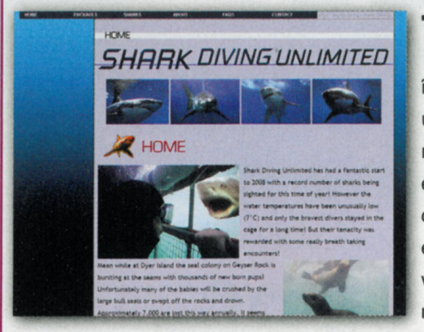
Cu toată explozia asta a telefoanelor mobile cu cameră foto, s-a umplut internetul de imagini pornografice cunoscute sub numele de amateur p0rn. Cum pune cineva mâna pe o cameră foto sau pe un telefon cu blitz, cum își frige o poză în costumul Evei (de preferat) sau al lui Adam (nu de preferat) și apare repede pe hi5, myspace sau alte asemenea mijloace de răspândire a prostiei. Ce încerc să vă arăt acum este un site pe care fotografia nud este dusă la statutul de artă. Un fel de Așa da! pentru cei care au ceva de arătat. Robb Debenport este un nene ce știe de care parte a obiectivului să se uite pentru a obține o fotografie care arată într-adevăr ceva. Știu că 99% dintre cei care vor intra repede pe site-ul cu pricina vor fi dezamăgiți de pozele non-explicite, dar asta e. Știți unde să căutați p0rn-ul care vă facă să vă exersați mușchii antebrațului.

www.publicbookshelf.com/public_html/Boys_Own_Book_of_Outdoor_Sports/



În toți băiețeii trăiește un mic asasin. Nu este cazul să încerci să negi. Te-am văzut anihilând mușuroaie întregi de furnici cu un pic de benzină sau măcar cu o lumânare. Ți-am văzut privirea încețoșată din care curgeau lacrimi de fericire în momentul în care pisica din cartier urla din toți bojocii în timp ce alerga mâncând pământul cu o cornetă cu ac înfiptă în fund. Ca să nu mai ai probleme de genul „cu ce aș mai putea da o gaură într-un animal lipsit de apărare" îți prezint aici un manual de vânătoare al unui băiețel ce vrea să obțină un maxim de suferință prin mijloace absolut rudimentare. Detalii esențiale legate de lungimea țevii unei puști artizanale, de modul în care se pot crea capcane în care se prind veverițe, păsărele, șinșile sau chiar struți. Dacă ești unul dintre cei sensibili, care nu suportă să audă strigăte de durere, poți alege pescuitul. Vei primi sfaturi legate de fiecare dintre cei mai comuni pești, despre habitatul lor, despre momeala potrivită pentru fiecare în parte și despre locurile în care pot fi loviți cu undița pentru a nu mai da din picioare în momentul în care îi scoți afară din apă. Fiți fericiți și promovați durerea!

www.sharkdivingunlimited.com



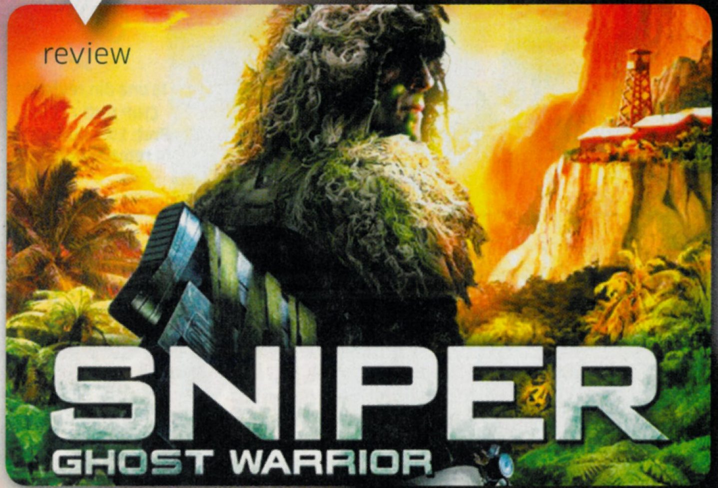
Te-ai întrebat vreodată de ce nu îți e deloc frică de delfini, dar în momentul în care vezi imaginea unui rechin brusc ți se strânge stomacul? De ce orice copil de doi ani este gata să sară într-un acvariu în care un delfin roade la un pește și e gata să doarmă cu el în brațe o viață întreagă, dar dacă vede un rechin ce înoată leneș pe lângă barcă e gata să umple rezerva națională de pamperși cu un produs finit propriu? Ei bine, poți acum să îți dai seama dacă îți poți învinge această teamă cu o scufundare alături de cei de la Shark Diving Ltd. Fii antenă, facem chiar și un concurs. Trimite pe adresa redacției o poză cu tine în costum de baie (trebuie să fie neapărat din două piese) și o povestioară despre prima ta zi de școală, iar dacă noi vom considera că ești pregătit să fii momeală de rechin, te vom trimite într-o excursie în capitala internațională a rechinilor de baltă sărată, Cuba Libre.

NEXT ISSUE*

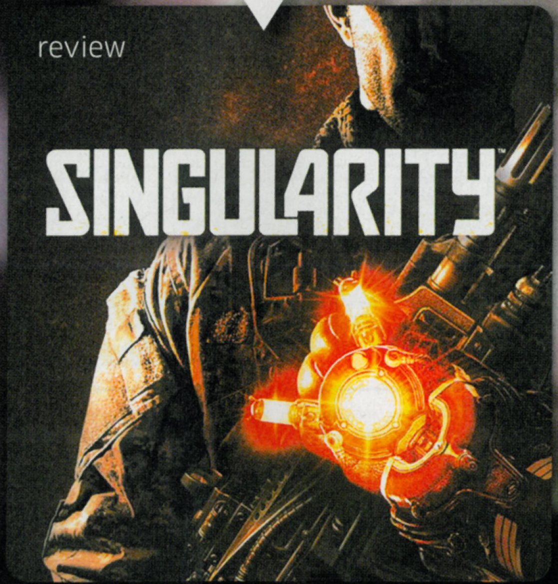


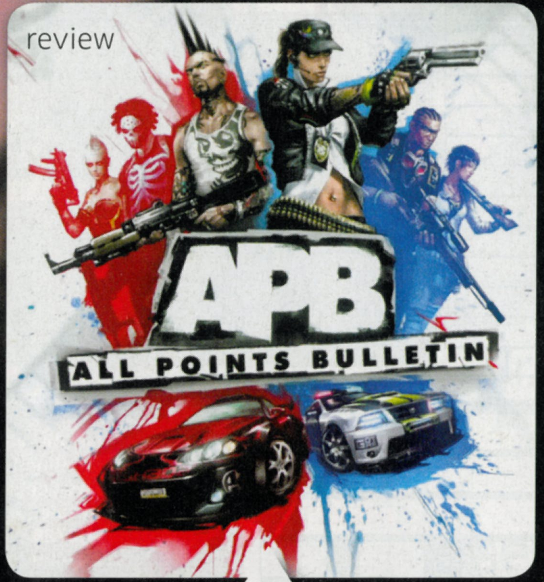
Un RPG cu suflet

Lunetist de cursă lungă



Doar tu şi timpul





De-a hoţii şi vardiştii



Şi planetele se transformă, nu-i aşa?

*Cu titlu informativ


PrePay
conversaţiile plăcute apar pe neaşteptate
cu Orange PrePay ziua ţi se schimbă
1000 minute în reţea
cu 4 euro/lună
+
100 minute naţionale sau SMS naţionale sau MB internet pe mobil
cu 1 euro/lună
activează gratuit la *100#
www.orange.ro
ofertă valabilă cu o cartelă SIM PrePay activată până la 31 iulie 2010; opţiunea de 1 euro aleasă poate fi activată numai împreună cu opţiunea de 4 euro; TVA aplicabil la cumpărarea cartelei SIM
orange™